WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 APRIL 1999 ƒ 5.95 / BFR 115

# POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAME[...]LUX

GROTE UEFA CHAMPIONS LEAGUE WEDSTRIJD

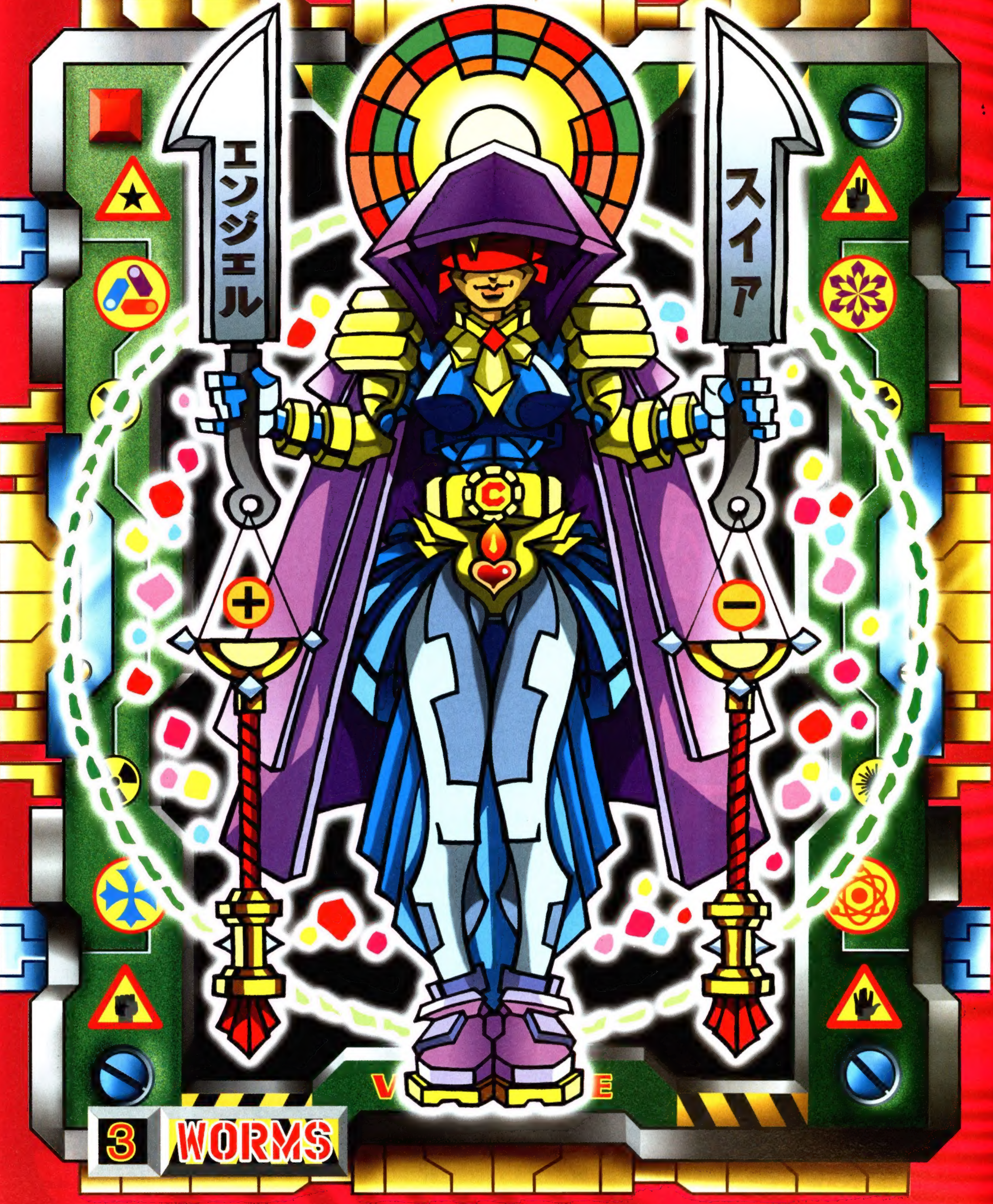



STARSHOT
R-TYPE DELTA
ASTEROIDS
ELIMINATOR
DELTA FORCE
MARIO PARTY
PARASITE EVE
ROLLCAGE
AKUJI
SOUTH PARK
SILVER
TUROK 2
FALCON 4
HEAVY GEAR 2
SPEED BUSTERS
BUNGHOLE IN ONE
ALIEN VS PREDATOR
SHADOW COMPANY
WORMS ARMAGEDDON
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
ROLLERCOASTER TYCOON 2

# LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

ZIEL ZUIGENDE AKTIE

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY


エンジェル
スイア
3
WORMS

# Dit nummer

**SOUL REAVER**
Het beste rapportcijfer is deze maand voor Soul Reaver. Boris zet dit lugubere, adembenemende, spannende vervolg op Legacy of Kain in z'n kast naast Metal Gear Solid en Tekken 3.
22

**DELTA FORCE**
Een superbe 3D-shooter met een ongekend realiteitsgehalte dat zorgt voor een 'feel' die je zelden zal hebben meegemaakt.
24

**MARIO PARTY**
Mario Party mag dan in principe bedoeld zijn voor de wat jongere gamers, ook 'oude rot in het vak' Skate heeft er met volle teugen van genoten.
26

**SILVER**
Niets dan lof voor Silver; een prachtige, avonturistische game die speelt als een spannend jongensboek.
28

**MONACO GRAND PRIX 2**
Met Monaco Grand Prix 2 is Ubi Soft er in geslaagd een zeer complete en heerlijk spelende F1 race-sim voor de N64 te fabriceren.
30

**WORMS ARMAGEDDON**
Armageddon is de shit voor alle Worms-lovers. De nieuwe wapens zijn grappiger dan ooit en de deathmatch is dikke fun.
34

**ROGUE SQUADRON**
Kees testte de N64-versie, J.J. deed het op de PC en allebei waren ze even enthousiast. Lucas Arts heeft zich weer eens van z'n beste kant laten zien.
38

**AKUJI, THE HEARTLESS**
Lugubere schepsels, vloeiende aktie, goed uitgewerkte levels en een spannend plot hadden Akuji tot een classic kunnen maken. Heel jammer dat de irritante cameravoering de boel voor een deel verprutst.
48

**ROLLCAGE**
Psygnosis wil met Rollcage een poging doen WipeOut te doen vergeten, en dat is gelukt. Een steengoede racegame vol aktie met originele gameplay en fantastische graphics.
50

**ROLLERCOASTER TYCOON**
Rollercoaster Tycoon is een snoepje voor de sim-liefhebber. Net zo cute als Themepark en even uitgebreid als Railroad Tycoon.
54

**HEAVY GEAR 2**
Heavy Gear 2 is in alles beter dan z'n voorganger: mooier, groter, soepeler en bovendien meer aktie in spektaculairdere omgevingen. Zwaar oké dus.
56

**ALIENS VS PREDATOR**
Volgens J.J. is Aliens vs Predator met afstand de beklemmendste, langste en lastigste shooter die hij ooit gespeeld heeft. Alleen geschikt voor gamers met stalen zenuwen.
57

**UEFA CHAMPIONS LEAGUE + WEDSTRIJD**
Eindelijk is het zover; de meest prestigieuze Europese voetbalcompetitie komt naar je toe op de PlayStation. Om dit heugelijke feit te vieren organiseerde PU in samenwerking met CD Contact Data een UEFA Champions League wedstrijd met als hoofdprijs twee toegangskaarten voor de grote finale in Barcelona.
58

**SEGA RALLY 2**
Op de Saturn was Sega Rally al een beauty en als Sega Rally 2 de toon gaat zetten voor racegames op de Dreamcast, kunnen we nog heel wat moois verwachten.
75

# inhoud

## PC CD-ROM



## PLAYSTATION



## DREAMCAST



## GAMEBOY COLOR



## NINTENDO 64



## RUBRIEKEN

# Yo! post

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
***Schrijf ons:***




POWER UNLIMITED
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.




Zoals jullie natuurlijk weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/ e-mail met een prijs.De komende maanden stelt Logitech (producent van onder andere stuurwielen, joysticks en gamepads) een WingMan Gamepad beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De WingMan Gamepad is een fraaie controller voor de PC met negen programmeerbare en twee vuurknoppen.
De WingMan Gamepad heeft een winkelwaarde van 79,- / ca. BEF 1450.
Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam.
E-mail: power bpa.nl

## BRIEF VAN DE MAAND

### HOME ALONE

Op een donkere zaterdagavond zat ik in de huiskamer de al een maand oude PU te lezen. Het onweerde verschrikkelijk en ik zat helemaal alleen thuis. Eigenlijk was het best wel een relaxte avond, want als je alleen thuis bent kun je doen wat je wilt.
Best tof, totdat... Het leek wel of er iemand met een hark op de voordeur zat te schrapen, maar dat was het niet. Knal! Ik hoorde de voordeur op de grond vallen in de gang. Snel keek ik wat er aan de hand was, en toen ik de deur opendeed stond ik oog in oog met een weerwolf. Hij huilde verschrikkelijk. Hij wilde met zijn klauwen uithalen, en toen er een schim door de ruit van de deur was te zien, dacht ik: nee, niet nog een!
Maar opeens viel er iets door de bus. Er volgde een enorme flits en een knal, waar ik nu nog steeds van wakker lig. Maar na dit gebeuren lag de weerwolf roerloos op de grond, met op zijn voorhoofd... de nieuwe Power Unlimited. En zo heeft de PU mijn leven gered, ik dank de hele redaktie voor hun heldendaden.
*Stefan Mooren, Eindhoven. smooren@hotmail.com*

■ ***Ja, dat was een hele dikke PU hè?***

### VADER VS. ZOON

Ik wil even reageren op het Peter-Pan syndroom, om Peter van Heeren even te laten weten dat zoiets nog lang kan duren. Volgend jaar word ik vijftig en ik ben al ruim twintig jaar een fanatieke gamer. Wanneer iedere maand de PU in de brievenbus valt, moet ik met mijn zoon vechten om wie hem 't eerst mag lezen.
Deze maand hebben wij Baldur´s Gate gekocht. Wat mij tegenvalt is dat de handleiding alleen in het Engels is. Hierdoor wordt het een stuk moeilijker speelbaar voor diegenen die geen ervaring hebben met RPG´s. Ik heb het geluk dat mijn zoon een jaar lang AD&D heeft gespeeld en daardoor bekend is met de speelwijze. Voor iemand die hier geen ervaring mee heeft, kan het wel eens te moeilijk worden. Misschien is het een goed idee om hieraan wat meer aandacht te besteden in jullie blad. Ik denk namelijk dat deze game kan uitgroeien tot een van de beste RPG´s van 1999.
*Ad Groenen, Eindhoven*

■ Handig nietwaar, zo'n zoon die vaderlief wel eventjes zal uitleggen hoe je een RPG dient te spelen? Let maar op, straks vult hij jouw belastingformulieren ook nog in. Eenvoudiger kan 'ie het niet maken, leuker wel!



### WEG BLOED

Ik wou jullie nog eens op de hoogte brengen van de nieuwste PSX-games. Ten eerste Thrill Kill. Dit spel zal hoogstwaarschijnlijk niet op de Europese markt komen omdat ze het spel te hard vinden, al vind ik dat zelf allemaal nog best wel meevallen.
Bloody Roar 2 is ook al uit in Japan, de graphics zijn sterk verbeterd en de moves zijn ook veel uitgebreider. Er is alleen één minpunt: het bloed is vrijwel verdwenen. Ondanks dat is Bloody Roar 2 een zeer goed vervolg.
En dan nu het spel waar we allemaal op zitten te wachten: het is nog in de maak, maar ik heb het over Tekken 4. Het verhaal speelt zich af 18 jaar na het Tekken 3-toernooi. Heihachi is dood en Jin is een oude man geworden, maar hij is nog wel speelbaar en zal diverse Ogre en Devil moves hebben. Paul is na een motor-ongeluk een soort Jack 3 geworden en het schijnt dat de deathfist een worp is geworden. Yoshimitsu en zijn vriendin uit Tekken 2 zijn getrouwd en hebben een kind gekregen aan wie zij hun kennis hebben doorgegeven om zo aan het 4e Tekken-toernooi mee te kunnen doen.
Er doen ook nieuwe characters mee, zoals de broer van Hwoarang. Ik weet alleen nog niet zeker of hij meespeelt om zijn broer te helpen of te vermoorden! King is ook weer van de partij, al heeft hij nu geen leeuwenkop meer, en de dochter van Eddy zal ook aan het toernooi deelnemen. Zij zal hetzelfde kostuum dragen als haar vader. Gon speelt ook mee, en is nu net zo groot als Kuma, terwijl Jack een speelgoedrobotje is geworden.
Ik hoop jullie hier voldoende mee te hebben ingelicht.
*David van Helden, Den Bosch*

■ Nou David, da's weer een hoop nuttige informatie. Met al die relaties in de grote Tekken-familie die je hierboven omschreven hebt, zouden we bijna nog gaan denken dat je werkzaam bent als reporter voor een roddelblad!

### SEGA VOETENSTEUN

Amoi! Hier ben ik dan weer, El Marcel! Ik zal maar meteen met de deur in huis vallen: de Dreamcast valt mij zwaar, maar dan ook heel zwaar tegen. Ik hoor gamend Nederland al denken: "Hoezo, hij valt tegen, verblijd ons met je kennis en macht, o wijze Marcel!"
Het zit zo, laatst heeft een kennis van mij zo´n kist aangeschaft, dus ik vol hoop en verwachting erheen. Na twee à zes Cola Rums waagde ik me aan Godzilla: poepspel! Ik zou meer lol hebben bij het Nederlands Kampioenschap kaartje blazen. Godzilla is zo zaaddodend traag dat ik bang was dat ik na één potje mijn pensioengeld op kon halen. Ik heb me een coma geërgerd aan de traagheid van dit spel. Er zullen vast wel mensen zijn die dit een topgame gaan vinden, maar dit zullen van die mensen wezen die iedere keer als ze een vliegtuig zien, vragen wat voor vogel dat is.

Na deze teleurstelling heb ik me aan Sonic Adventure gewaagd, waarna ik spontaan begon te huilen. Dit spel is zo triest; het is precies hetzelfde als Sonic 1, maar dan 3D (geen verbetering).
Het enige dat mij nog hoop geeft betreffende de Dreamcast zijn de te verwachten games. Ik hoop dat die wel tof worden, ik gun het Sega echt. Tot nu toe is de DC alleen goed als CD-speler of om als voetensteun te gebruiken.
Ik begrijp niet dat meneer Sega geen betere games heeft uitgebracht. Als je de technische gegevens van de DC leest denk je dat je een orgasme-garanderende console in handen hebt (meer een druiper). Maar ja, wie ben ik, ik dacht dat de 3DO M2 wel zou inslaan (foutje van mij).
Ik denk dat de DC òf door die zaad-games òf door een veel te hoge prijs genekt wordt, mark my words.
*Mortal Marcel, Groningen*

■ Zeg Marcel, is het je zelf niet opgevallen dat het woordje 'zaad' wel érg vaak in je brief terugkomt? Is alles wel in orde met je zaakje? Of heb je nu eindelijk een meisje aan de haak geslagen?




## GOED GEÏNFORMEERD

Beste Jan, als je een preview schrijft over een AD&D-spel, zorg dan dat je goed geïnformeerd bent en schrijf dus geen onzin zoals in de preview van Baldur's Gate. Want: 1) AD&D is géén bordspel, 2) Het is Gibberling, Ogre en Kobold en niet Glibberling, Orgre en Kobald, 3) What the hell zijn 'rangen', 4) Wat is een 'lef', en het is niet dwerg maar dwarf en gnome en je kan nog ook half-elf zijn, 5) Het is niet krijger maar warrior, niet dief maar thief en zeker niet klerk, maar cleric.
Dit pikt de hardcore AD&D-player en Dungeon Master niet. Laat het dus niet meer gebeuren.
*Johan Poukens en Roel Brouns, België*

■ Jan wilde even kwijt dat hij na het lezen van deze brief in een zware depressie is geraakt en overweegt zich terug te trekken als gamestester. Not! Tussen twee haakjes: we hebben het spellingcontroleprogramma overuurtjes moeten laten maken om de fouten te halen uit jullie zeer korte brief.



## BEJAARD

Wat is dat nou? Heb ik Rainbow Six nu ook al uitgespeeld, terwijl ik hem pas een week in mijn bezit heb.
Goh, dat Anno 1602 is inderdaad een goed spel, maar het is eigenlijk maar een paar keer leuk, en daarna wordt het best wel eentonig.
Carmageddon 2, ja, dat is echt een van de betere games, maar waarom moeten die missies weer zo moeilijk zijn, vergeleken met de tussentijdse races?
En zo kan ik eigenlijk nog wel even doorgaan, maar waar het mij om gaat is: waarom worden er geen goede games meer gemaakt waar je echt maandenlang aan verslingerd bent? Neem nou bijvoorbeeld Doom, C&C of GTA (multiplayer). Dat waren tenminste nog eens spellen van de bovenste plank. Tegenwoordig wordt de markt alleen nog maar overspoeld met flitsende, alleen op een superbak speelbare, veel te gauw vervelende spellen. Ik bedoel, noem nou eens één recent uitgebracht spel met een goed verhaal. Oké, oké, Populous 3 heeft inderdaad een goede verhaallijn en een goed spelverloop, maar dat is dan ook de uitzondering die de regel bevestigt. Het wachten is trouwens nog steeds op Tiberian Sun (hallo Westwood, leven jullie nog?).
Nu denken jullie natuurlijk: wat zit die bejaarde gast nou te zeiken over die goede ouwe tijd, terwijl die toch nooit meer terugkomt. Ja, daar heb ik inderdaad zo gauw geen antwoord op. Ik zou het alleen fijn vinden als de kwaliteit van de spellen eens omhoog ging in plaats van dat er alleen maar spellen bijkomen met supersterke vette gelikte graphics, superieur geluid en een speelgarantie van twee dagen. Mijn advies voor de gameproducenten is dan ook: ga eens spellen maken die niet alleen prachtig zijn vormgegeven, maar die ook nog eens een goed verhaal hebben en je blijven boeien. Spellen die je aangrijpen en je diep in je ziel raken (en niet alleen in je portemonnee). Veni, Vidi, Foetsie.
*Mark Weernink, Borculo*



■ We kunnen je niet geheel ongelijk geven, maar om nu te zeggen dat je alle games die tegenwoordig uitkomen binnen enkele dagen uitspeelt, gaat ons toch iets te ver. Tenzij je net als wij geen sociaal leven hebt, en vierentwintig uur per dag bezig bent met het testen van die games.

## HART LUCHTEN

Ik wil mijn hart luchten over Cybernet (TMF) en GameForce 1 (Veronica), oftewel Saaiberdrek en Lame-Dorks 1. Het is heel leuk om spellen ook eens in beweging te zien, aangezien je dat met screenshots niet kan, maar wat betreft het spelen van de games kunnen ze er geen reet van (bij Madden zag je de spelers bijvoorbeeld alleen maar onderuit gehaald worden).
Eerst Saaiberdrek: ze hebben het altijd over gelikte en vloeiende graphics bij superlelijke spellen en hun top tien klopte ook niet met International Cricket Masters op 3. Gelukkig heeft PU daar verbetering in gebracht! Bij Buggies op de PlayStation hadden ze het eerst over het feit dat het origineel anders was dan die serieuze racespellen, terwijl ze aan het eind zeiden dat het niks nieuws was en er al zoveel van dit soort spellen waren. Ze hebben het over het systeem Windows '95 en ze spellen de Cheat G-O-D helemaal voor je uit, enz.
Een Lame-Dorks 1 (met die Digi Dork) quizvraag: Hoeveel delen van Mortal Kombat zijn er? Gaf die kandidaat 'vier' als antwoord, en dat was nog goed ook! Ik ben dan geen expert, maar ik ken in ieder geval MK 1, 2, 3, 4, Trilogy en Mythologies. En wat dacht je ervan dat een sportspel te lineair was? Zwaaaare aan-diarree-lijdende-Bullshit dacht ik.
*Tobias Poll, Scherpenzeel*
*TP_ultra@hotmail.com*




■ En uiteindelijk beland je dan toch weer bij de Power Unlimited, het blad dat, ondanks het ontbreken van bewegend beeld, altijd garant staat voor accurate en zeer wetenswaardige informatie.

## TEKKEN 3 SAAI

Hoe heeft Boris Tekken 3 een 9,5 kunnen geven? Het spel is niet meer dan een saai vervolg. Ja hoor, er zijn wel nieuwe characters zoals Panda, maar waarom doen ze nog moeite om dit soort personages in het spel te verwerken? Eén Jack is toch genoeg? En waarom vindt hij Gon zo slecht? Hij is juist een van de interessantere characters, bij wie je een andere vechtstijl moet gebruiken. Dus als Tekken 4 komt, laat het dan in ieder geval niet door Boris testen.
*Dave Vanderstraeten, Carpentras, France*

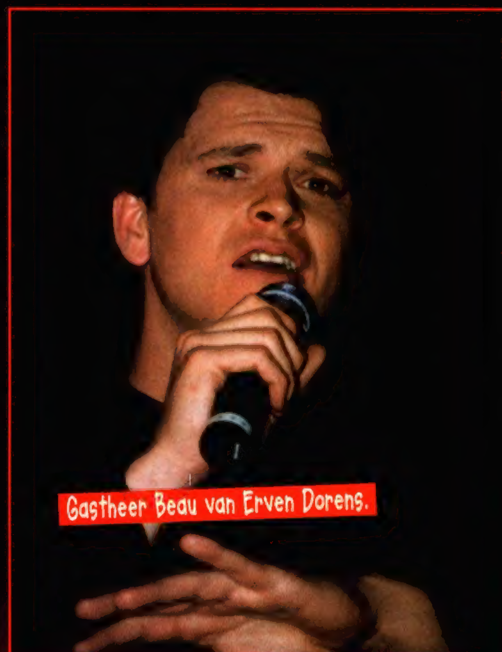
■ Ach ja, ieder heeft zo zijn eigen favoriete characters. Trouwens, Jack vergelijken met een panda gaat ons toch iets te ver. En wat Tekken 4 betreft: drie maal raden wiens naam bovenaan het lijstje voor gegadigden staat om het spel te testen...






# GAME POWER FEEST

**17 Februari jongstleden was het dan weer zover: voor de tweede maal in successie werd door jullie favoriete gamesmagazine de feestelijke Power Unlimited Game Awards-show georganiseerd. Een Power-party waar de vonken vanaf vlogen.**


Gastheer Beau van Erven Dorens.

### HEILIGSCHENNIS

De zwartkijkers onder ons hielden het op een man of 250, degenen die het allemaal wat zonniger inzagen, schatten het aantal aanwezigen op 400. En dat allemaal in de Vondelkerk te Amsterdam. Het had in ieder geval iets Goddelijks, een uitreiking in zo'n stichtelijke omgeving. Alhoewel? Beat´em up games en oorlogspellen die de hemel in werden geprezen, da´s misschien wel je reinste heiligschennis!

### SPANNING

Het spektakel barstte al vrij vroeg los; het was zo rond zeven uur in de avond dat de tent al behoorlijk vol zat. Onder het genot van een hapje en een drankje wachtten de genodigden in spanning af, terwijl de genomineerden stilletjes in een hoekje hun speech nog even snel voorbereidden.
Je moest eens weten hoeveel van hen in de voorafgaande weken op slinkse wijze de PU-redakteuren antwoorden probeerden te ontfutselen omtrent het al dan niet binnenhalen van zo'n felbegeerde award. Dat is net zoiets als op de dag voor kerstmis stiekem de voor jou bestemde kado´s openmaken. Dit om maar even de ernst van deze avond te benadrukken.
Ook zag de neutrale toeschouwer (als die er al was) concurrenten die elkaar geen blik waardig gunden, en dat was niet in de laatste plaats omdat ze het te druk hadden met het bewonderen van die prachtige beeldjes. Het waren er per slot van rekening maar tien.

### FREE BEER

Toen zo'n beetje iedereen binnen was (waarbij het opviel dat Boris en Dre wel érg vroeg in da house waren; free beer, guys?), kon de avond echt van start gaan.
Hoofdredakteur Edwin en uitgever Jacqueline hielden korte, maar uiterst krachtige toespraken, waarbij uit de cijfertjes en een handvol brieven van lezers eens te meer bleek dat Power Unlimited zich met recht het grootste en meest geliefde gamesmagazine in de Benelux mag noemen. Overigens werd de gehele avond op professionele manier geleid door niemand minder dan Beau van Erven Dorens (je kent 'm van RTL 4). Na de toespraken was het tijd voor de uitreiking, opgesierd door een prachtige presentatie van de vormgevers van dit blad. Jawel, het feest kon beginnen.

### DANSJES EN VERSIERTRUKS

Je had de mensen van Sony eens moeten zien toen ze tot vier keer toe (voor Tekken 3 (2x)), Gran Turismo en de PlayStation) het podium mochten betreden. Uit pure blijdschap brachten ze een hoogst amusant dansje ten tonele, tot grote hilariteit van het aanwezige publiek.
Peter Bagney, de Amerikaanse vertegenwoordiger van het Spaanse Pyro Studios die op goed geluk vanuit Spanje was komen overvliegen, wist ook niet waar hij het zoeken moest toen hij niet één, maar tweemaal het podium mocht betreden voor Commandos: Behind Enemy Lines (beste spel en meest originele spelconcept). Duidelijk overmand door de emoties nam hij de prijzen in ontvangst, om vervolgens uit te huilen op de schouder van een van de lieftallige serveersters. Of was dat gewoon een sluwe Spaanse versiertruk die hij in dat warmbloedige land geleerd had?


Herman van Nintendo hield zijn gevreesde podiumtoespraak.


Boris en Dre tonen hun respekt aan PU-master Edwin.


Peter van Pyro kon het niet helemaal geloven.


Kleffe zooi bij de Sony-boys.

# AWARDS


Waar zou Electronic Arts zijn zonder FIFA?

**TOP ENTERTAINMENT**

Verder kwamen respektievelijk de mensen van Nintendo (Banjo Kazooie, beste N64-spel), Compaq (beste merk games-PC), Electronic Arts (FIFA ´99, best verkochte PC-game) en Free Record Shop/Maxx (beste verkoopkanaal) hun welverdiende award in ontvangst nemen, en zat er voor degenen die geen prijzen gewonnen hadden, niets anders op dan zichzelf maar compleet klem te zuipen. Ach, ze zaten toch allemaal in hotels die op loopafstand te bereiken waren.

De knaller van de avond was er eentje van de bovenste plank, namelijk de Nederlandstalige R&B-groep Replay. Ze brachten een spetterende show voor het enthousiast meedeinende publiek, en na ruim drie kwartier top entertainment voelden zelfs de mensen die een uurtje daarvoor buiten de boot waren gevallen zich stukken beter. Rond een uur of negen was het tijd voor een warme hap, inclusief de muzikale omlijsting van de all-round partyband Hollywood Boulevard.

**AFTER-PARTY**

Na de maaltijd bestond er nog de mogelijkheid om gezellig met collega´s én concurrenten bij te praten onder het genot van nog meer hapjes en nog meer drankjes.

Nadat Ed rond half twaalf door enkele mensen van de catering stomdronken een taxi was ingepropt, leek het erop dat deze avond tot een eind gekomen was. Jawel, leek, daar ik de direkteur van een niet nader te noemen bedrijf ergens in de verte nog hoorde roepen dat er een afterparty in de bruidssuite van het Barbizon Hotel zou plaatsvinden.

Je begrijpt het inmiddels; de tweede Power Unlimited Game Awards was wederom een doorslaand succes (Ahoy in 2000?). Het mag duidelijk zijn dat het die woensdagnacht nog lang onrustig is gebleven in de binnenstad van Amsterdam…

SKATE


En het was druk, druk, druk.



De Power Award voor Tekken 3, door jullie gekozen tot het beste PSX-spel van '98, werd uitgereikt door een speciale gast: Sjoerd Visser, de Benelux Tekken 3-kampioen! Sjoerd had de eer om begin dit jaar in Londen aan te treden voor de wereldkampioenschappen Tekken 3. Vanuit alle hoeken van de wereld waren de specialisten toegestroomd voor een heuse clash of the titans.

Helaas voor Sjoerd was hij zo geconcentreerd dat hij vergat zijn special moves voldoende te variëren, zoals hij zich vooraf nog had voorgenomen. Het resultaat was een uitschakeling in de eerste ronde, maar een leerzame ervaring rijker.

Als troost bood PU hem een avondje Power Awards aan en een welverdiend applaus in de Amsterdamse spotlights. Volgens kenners is Sjoerd inmiddels hard in training voor de release van Tekken 4.




## UITSLAG

### POWER UNLIMITED GAME AWARDS

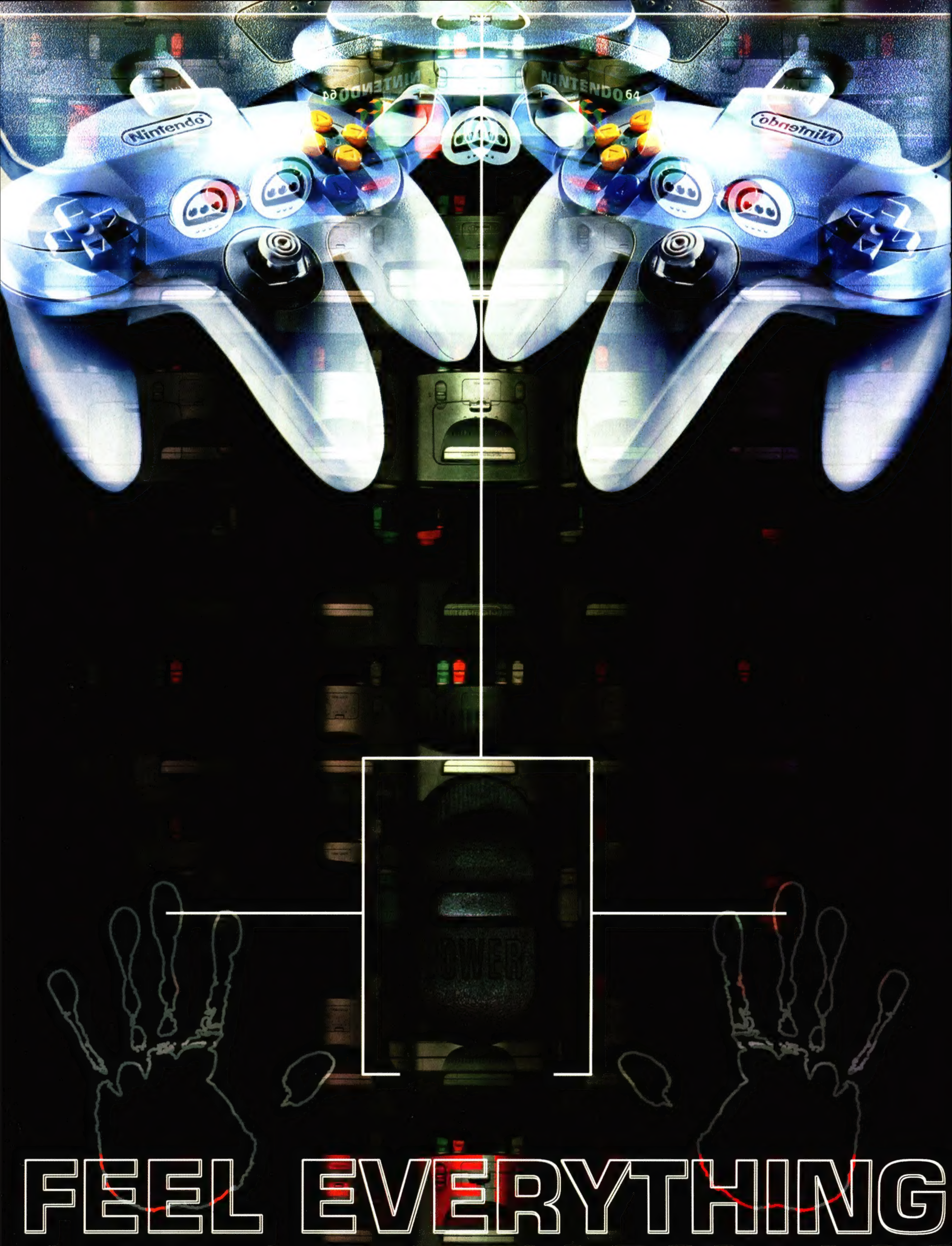
**Gekozen door de lezers van Power Unlimited**

| | |
|---|---|
| - Het beste spel van 1998 (alle systemen): | Tekken 3 (PlayStation) |
| - Het beste Nintendo 64-spel van 1998: | Banjo Kazooie |
| - Het beste PlayStation-spel van 1998: | Tekken 3 |
| - Het beste PC-spel van 1998: | Commandos: Behind Enemy Lines |
| - Het beste merk Games PC van 1998: | Compaq |
| - De beste spelcomputer van 1998: | PlayStation |
| - Het meest originele spelconcept van 1998: | Commandos: Behind Enemy Lines (PC) |

**Gekozen door de belangrijkste vertegenwoordigers van de Nederlandse gamesbranche**

| | |
|---|---|
| - Het best verkochte PC-spel van 1998: | FIFA '99 |
| - Het best verkochte console-spel van 1998: | Gran Turismo (PlayStation) |
| - Het beste verkoopkanaal van 1998: | Free Record Shop/Maxx |


Replay: na het swingen de kerk uit.



Nintendo
NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

# TECH TALK

**Wordt de Macintosh eindelijk een volwaardige games computer? Zover is het nog niet maar met de groeiende populariteit van de Mac als huiscomputer, lijkt deze markt ook voor gamesontwikkelaars steeds aantrekkelijker te worden.**





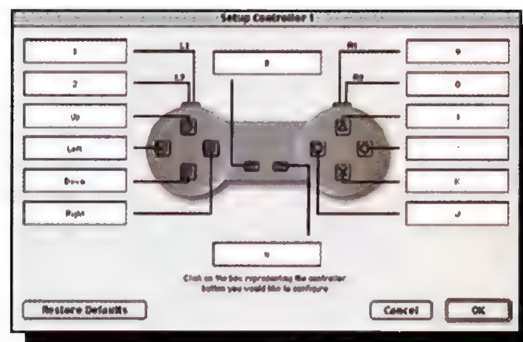

### VERSE PLUK

Na vorig jaar de iMac te hebben geïntroduceerd als de nieuwe makkelijke thuiscomputer, komt Apple dit jaar met de nieuwe lichting G3's.
Dit supersnelle vervolg op de eerdere generatie G3's ziet er niet alleen cool en futuristisch uit, maar richt zich ook nog eens gedeeltelijk op gamers. In elke G3 zit namelijk standaard een ATI Rage 128 graphics chipset met 16 Mb geheugen. Genoeg dus voor indrukwekkende 2D en 3D graphics, waarvan de eerste een maximale resolutie kan halen van 1920 x 1200 pixels in 32-bit kleur.
Deze kleurdiepte is ook beschikbaar voor de 3D graphics, zodat de G3 met de Rage chipset grote voordelen biedt ten opzichte van PC's die zijn uitgerust met de Voodoo chipset van 3Dfx. Een 20% hogere framerate bijvoorbeeld.
Toch moeten we niet vergeten dat de Voodoo3 op de loer ligt en PowerVR binnenkort met zijn 250 op de markt komt.
Belangrijker voor Mac-liefhebbers is natuurlijk het aanbod van games. Een goed teken is het uitkomen van Quake III - Arena, dat tegelijk op de PC en de Mac verschijnt. Volgens de makers was er maar 15k aan Mac-specifieke programma-code nodig om de port van de PC te maken. Andere aangekondigde titels zijn Tomb Raider 3, Sin, Battlezone, Heretic 2 en Falcon 4. Toch zullen er veel meer titels tegelijk op beide systemen moeten verschijnen als Apple een serieuze concurrent wil worden in de gamesmarkt.




### APPLE-STATION

Nog meer leuk Apple nieuws komt uit de hoek van Connectix, dat een softwarepakket heeft uitgebracht waarmee een PlayStation op de G3 kan worden geëmuleerd. Het programma, genaamd Virtual Game Station, speelt alle PlayStation-titels af op een G3. De joypad wordt nagespeeld op het toetsenbord, maar andere joypads kunnen ook worden gebruikt.
Het programma is legaal, maar er is onofficieel sprake van een versie die illegaal gekopieerde PlayStation-games kan spelen, en daar zal Sony minder blij mee zijn.




### PENTIUM ID

De Pentium III zit er aan te komen, en de fanatieke gamer zit daar natuurlijk met smart op te wachten. Of niet?
Hoewel de Pentium III snelheden gaat halen van 450 en 500 Mhz en een nieuwe set extensies levert voor 3D audio en graphics, is er ook iets eigenaardigs aan de hand. De Pentium III heeft namelijk een unieke ID-code ingebouwd, die verschilt in alle chips. Volgens Intel is de bedoeling hiervan om shoppen op het Net te beveiligen, en niet om gestolen processors op te sporen, databanken over gebruikers aan te leggen, de ultieme Internet cookie file te maken of wat dan ook. Aan de ene kant is het heel handig voor gamers. Stel je voor dat je makkelijke toegang hebt tot online-games met je eigen unieke ID die niemand anders kan nabootsen. Aan de andere kant kan een dergelijke ID gebruikt worden door slimme marketing bedrijven om zo heel doelbewust en persoonlijk te adverteren, en dat is inbreuk op je privacy. Toen Intel met deze argumenten werd geconfronteerd, zeiden ze snel dat de funktie per default uitstaat en alleen door de gebruiker zelf kan worden ingesteld, maar wat is dan nog het nut van dergelijke identificatie, kun je je afvragen. Ook zijn er natuurlijk nog massa's gebruikers met oude Pentium chips, of zelfs chips van AMD of Cyrix. Het zal dus nog wel even duren voordat er een 'ingebakken' ID komt voor online gaming, maar de eerste discussies zijn in ieder geval losgebarsten.

BJØRN

LEGACY of KAIN™

# SOUL REAVER

Neem niet alleen het lichaam...
maar ook de ziel !!

*"Het is een juweel van een game die nog lang nadat je je PSX hebt uitgezet, in je gedachten blijft."*
Power Unlimited : 96%

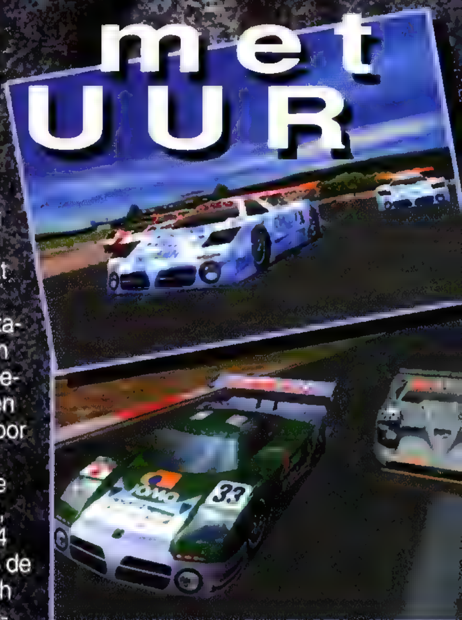
*"Soul Reaver maakt deel uit van die titels waar je dag en nacht van droomt."*
Playstation Magazine Benelux

EIDOS™
INTERACTIVE

Visit our homepage
CONTACT
www.contactdata.nl

# Op LE MANS gaat het met 400 KM/UUR

**Niemand zou het onooglijke stadje Le Mans kennen, als er niet elk jaar in juni 24 uur lang over het plaatselijke circuit werd gescheurd. De 24 uur van Le Mans is met zijn vele dodelijke ongelukken een classic. Experts beschouwen het als de zwaarste wegrace ter wereld.**



## ZIEK

Eutechnyx is al geruime tijd bezig met een Le Mans-game. Per TGV speerde J.J. naar Noord-Frankrijk om de eerste versie van 'Le Mans 24 Hours' te checken. Als bonus mocht hij in een Ferrari 355 Challenge over het circuit scheuren. Hier volgt zijn verslag.

Sinds ik een paar maanden geleden met de PU-redaktie heb gekart, meen ik mij kwa race-kennis met Ed te mogen meten. Ik eindigde dan wel acht plaatsen lager, maar dat had alles te maken met het materiaal en niets met mijn racekwaliteiten. De PU-hoofdredakteur zag dit in en stuurde mij naar Le Mans. Ed is er nog ziek van.

Het eerste deel van de trip bestond uit een rondrit over het circuit. De officiële Franse TV-commentator besprak onderweg alle bijzonderheden van het circuit. Dat de wagens op lange rechte stukken bijvoorbeeld een topsnelheid van boven de 400 kunnen bereiken en dat ze daardoor nogal eens gelanceerd werden (veelal met dodelijke afloop).

Het ritje eindigde bij het in de hoofdtribune gevestigde perscentrum. Daar stonden de PC's en PlayStations opgesteld.

## PC VERSUS PSX

De commentator had ons onderweg op het hart gedrukt de omgeving goed in ons op te nemen. Het circuit is in het spel namelijk tot in de kleinste details nagebouwd. Dat wilde ik wel eens zien.

Het eerste dat mij echter opviel was het enorme verschil in grafische kwaliteit tussen de PC- en de PlayStation-versie. De PC-versie zag er superstrak uit. Gladde omgevingen, mooie lichteffektjes, opspattende steentjes en stofwolken, enz. De PSX-versie kwam mij grof en pixelig over. De buitenlandse PSX-journalisten bezworen mij echter dat de grafische kwaliteit niet verkeerd was. En aangezien zij het kunnen weten, sluit ik me maar bij hun mening aan.

Na een uurtje spelen vond ik echter meer verschillen en die vielen, sorry dat ik het moet zeggen, allemaal ten nadele van de PSX uit. Zo is de PC-versie bijvoorbeeld een stuk realistischer. Volgens hoofd-programmeur Arthur Houtman had dit te maken met het feit dat de PSX-gamers vooral van arcade-achtige spellen houden. De fun staat bij hen voorop.

De PC-versie rijdt alsof je echt aan de race meedoet. In de bochten moet je tegensturen, de grindbak vertraagt enorm en de banden slijten onderweg. Het hoge realiteitsgehalte werd bevestigd door een aantal Le Mans-coureurs, die het spel hadden getest.

## 24 UUR LANG

Op de PC kun je de race ook echt in zijn volle 24 uur achter elkaar spelen. Deze mogelijkheid ontbreekt bij de PSX-versie. Niet omdat Eutechnyx dat niet wilde, maar omdat de wat oudere PlayStations na een paar uur spelen beginnen te roken. Door het spel steeds in de pit te saven, kun je de 24 uur-race op de console toch enigszins simuleren. Een ander verschil is de lengte van het circuit. Wegens gebrek aan geheugen is het circuit in de PSX-versie met de helft ingekort. Eutechnyx heeft alle spektaculaire stukken in het spel gelaten en de wat saaiere gedeelten eruit geknipt.

Op de PC tref je het circuit echter aan zoals Jantje Lammers het op 12 en 13 juni voor zich zal zien. En inderdaad, alle huisjes, blauwe en gele banden, reklameborden en bomen waren aanwezig.

Een zeer fraaie gadget in beide versies is het geleidelijke verloop van dag naar nacht. Tijdens het rijden wordt het steeds donkerder, iets wat nog nooit eerder in een game vertoond is. Als Eutechnyx er in slaagt de laatste oneffenheidjes uit de beide versies te halen, kunnen zowel de PC- als de PSX-gamers op een vette racegame rekenen. De PC-versie wordt een van de meest realistische racegames die tot nu geproduceerd is. Vooral met een Force Feedback stuur is het echt genieten. De PSX-racers zullen een soepel speelbaar arcadespel voorgeschoteld krijgen, met een uitstekende splitscreen-optie.



## GRIJNS

Na de lunch was het dan zo ver. Om de beurt mochten de journalisten met een echte coureur in de Ferrari stappen. Ik was als één-na-laatste aan de beurt. Niet echt een beste plek bleek al gauw, want de coureur had het wel een beetje gehad met al die bibberende journalisten. Het gevoel van medelijden was naar een nulpunt gedaald.

Met een satanische grijns trapte de Fransman het gaspedaal vol in en accelereerde binnen twee seconden naar 260 kilometer per uur, en ik kon mijn maaltijd nogmaals gaan herkauwen...

J.J.





# Win een Dual Force Stuurwiel!






**Een echte racepro verafschuwt de PSX-controller als het gaat om het ware bochtenwerk. Er gaat namelijk niets boven een snelle racegame met twee klamme handen aan het stuur. Nog geen PSX-stuur? Lees dan snel verder!**

Infogrames brengt naast een fiks aantal games ook de nodige hardware op de markt. Een van de toppers uit die hardware-collectie is de Gamester Dual Force Steering Wheel voor de PlayStation. Een lekker robuust stuur, zo hebben we op de redaktie kunnen ervaren. Ons testexemplaar deed prima z'n werk en stond garant voor een zeer realistisch racegevoel.
De Gamester Dual Force Steering Wheel bestaat uit een voetpedalen-set (voor gasgeven en remmen) en natuurlijk het stuur. Dit stuur is gemonteerd op een zwaar blok, zodat ie stevig op de tafel staat. Er zijn tal van buttons voor in-game opties, maar ook voor het in- en uitschakelen van de dual force rumble-optie en voor de keuze tussen de digitale of analoge mode.
Dankzij Infogrames kunnen we twee van deze fraaie Gamester Dual Force Steering Wheels in de 'verloting' doen. Hoe maak je kans op een van die twee sturen?
Zet op een briefkaart je top drie van favoriete racegames voor de PlayStation. Vergeet je naam, adres en telefoonnummer niet en stuur de briefkaart voor 15 april naar

Power Unlimited
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

**Wij tellen alle inzendingen bij elkaar op. Mocht jouw top drie overeenkomen met de totaalscore, dan ding je mee naar een stuurwiel. Beide winnaars krijgen vanzelf bericht in huis.**

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Wat hebben we volgende maand voor je in PU-petto? Welnu, met een fikse slag om de arm gaan we voor: Imperialism 2 (PC), WCW/NWO Revenge (N64), Guardians Crusade (PSX), Viva Football (PC), Tank Racer (PC/PSX), Civilization 2 (PSX), Turok 2 (GB), Syphon Filter (PSX), Tripleplay 2000 (PC), Resident Evil 2 (PC), Wing Over 2 (PSX), Dark Stalkers 3 (PSX), F-16 Agressor (PC), Top Gear Rally Color (GB), Bug's Life (PC) en nog veel, heel veel meer.
De Power Unlimited van mei ligt vanaf 25 april in de winkels.




# DEATHMATCH MET JOHN ROMERO

**Natuurlijk kijkt de gameswereld al tijden uit naar Daikatana; de nieuwe shooter van John Romero. Na Wolfenstein, Doom I en II, Hexen en Quake moet Daikatana weer een nieuwe mijlpaal worden. Al vorig jaar bezocht ik Ion Storm om een kijkje te nemen, dus het was een weerzien met oude vrienden toen John en zijn gevolg Amsterdam aandeden voor een uitgebreide perstoer.**

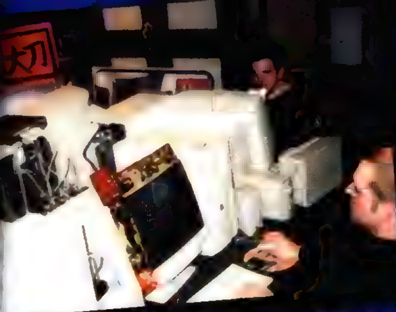


### PENTAGRAM

Terwijl er back in Dallas keihard gewerkt wordt om de levels te tweaken en de laatste bugs te verwijderen, liet John de laatste vorderingen zien aangaande zijn nieuwe game. Jammer is dat we nog steeds niet konden zien hoe het spelen met de twee vrienden van Hiro (de held uit de game) is zijn werk gaat. Dat wordt bewaard voor de E3-show.
Wat wel opviel, is dat de wapens (ze zijn talrijk, divers en heel bizar) geoptimaliseerd zijn. Zo is er in de Dark Ages (een van de episodes uit het spel) een enorme demon die je op kan roepen, mits je een morbide Nightmare Staff in je bezit hebt. Wanneer je dit monster cast, verschijnt er in het scherm een enorm Pentagram waarna de demon verschijnt en al je tegenstanders opvreet en aan stukken scheurt. De stukken vlees doen weer dienst als energie voor je staf.
Zeer fraai was ook de Discus in de Griekse episode die secondenlang over enorme afstanden heen en weer suist en uiteindelijk weer bij je belandt. Of de zilveren, fraai ingelegde handschoen met leeuwenafbeelding waarmee je weerwolven kan doden. Het is het enige wapen waarmee je deze jankende beesten voorgoed het zwijgen oplegt.

### DEATHMATCH

Mijn oog viel echter al snel op de speciaal geprepareerde tafel waarop zes computers aan elkaar gelinked



monitor en joinde de werkende server. Mijn hart klopte in mijn keel. Ik zat naast The King himself dus er waren en een waar netwerk klaar stond. Na een praatje met John sprak ik even met Mike Breslin van Ion Storm en voor ik het wist hopte John en Rob (ook van Ion Storm) achter de PC's en begonnen elkaar af te schieten. Als snel kroop ik ook achter een wachtte me een zware strijd. Het Deathmatch level dat we speelden was er een uit het futuristisch Japan; een soort cyberbunker vol met flikkerende neonlichten, door water aangevreten gangen, hekken, ladders, ondergrondse gewelven en geheel in sfeer.... druilerige regen. John ging genadeloos te werk. Terwijl hij binnen mum van tijd op 50 stond, moest de rest het doen met punten onder de 10. Damn.... wat was hij moeilijk te mollen. Gelukkig bracht ik het er een stuk beter vanaf dan distributeur Atoll Soft (no offense, Jurrie) want die deed echt dienst als Sitting Duck.

### ARMOR IS EVERYTHING

Een ding werd wel duidelijk tijdens deze zeer verslavende en soepel lopende Deathmatch: armor is heel belangrijk en dat is op de meest lastige plekken verstopt.

Er werd nog menig uurtje gedeathmatched en ik heb de eer van PU aardig hoog weten te houden, maar tegen de maker himself kon ik echt niet op.

Als echte gamers was het hele team van Ion Storm nog uren aan het joelen en schreeuwen en zelfs John die toch al meer dan anderhalf jaar met dit spel in de weer is, scheen geen genoeg van zijn eigen Daikatana te krijgen.

JAN



# EARTH 2150 UITGESTELD



**Hoewel de preview-versie van Earth 2150 er al fantastisch uitzag, zal het toch nog even duren voor de game in de winkels ligt. Denda International deelde ons mee dat Earth 2150 pas in augustus zal verschijnen.**

MAAR HOE WERD 'T NOU OORLOG? — DE QWIFZ



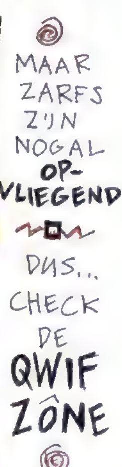













* QWIFZ KUNNEN MET EEN DRUK OP HUN NEUS VERANDEREN (QWIFFEN) IN WIE OF WAT ZE MAAR WILLEN...

# de redactie

## SARA VOOR SCREENSHOTS

Op het moment dat deze Power Unlimited wordt klaargestoomd, weten we op de redaktie nog niet of Nancy zich mama van een Power-zoon of -dochter mag noemen. Op het moment dat deze PU in de winkels ligt, hebben we de beschuit met muisjes al achter de kiezen en liggen de eerste poepluiers in de wasmand. Het moederschap is een zware opgave (zo is het toch, Hennie?), dus zal de Screenshots-rubriek for the time being worden overgenomen door Sara. En volgens goed PU-gebruik stellen wij haar hier even aan jullie voor.



| | |
|---|---|
| Favoriete game: | Dûh? Sorrie, maar die heb ik dus niet |
| Muziek: | Alle muziek waar energie inzit, van punk tot hiphop tot drum 'n bass |
| Film: | True Romance |
| Akteur: | Ewan McGregor |
| Aktrice: | Patricia Arquette |
| Hekel aan: | Humorloosheid |
| Een zwak voor: | Horror-films en andere slechte smaak |
| Boodschap aan de PU-lezers: | 1 diepvries pizza, 2 zakken Cream & Chives chips, Ben & Jerry ijs en 1 blik witte bonen in tomatensaus |

# SpellenSpektakel

## 16, 17 en 18 april Beursgebouw Eindhoven

**Voor echte gamers!**

**"Plugged & Unplugged"**

Wat vind je op het SpellenSpektakel? Teveel om op te noemen; Risk en Stratego toernooien, presentaties van de nieuwste PC spellen, Magic The Gathering kaartspel, live RPG's, je kunt computergames (zoals Halflife, Carmageddon 2 en Settlers 3) in netwerken spelen, fantasy wargamen met miniaturen (WarHammer 40K), Nintendo presenteert Zelda 64, voorrondes Nederlandse Kampioenschappen Magic, Star Wars CCG en heel veel introducties van nieuwe spellen!

Wil je meer informatie? Ga dan naar de dichtstbijzijnde spellenleverancier of Dixons filiaal en haal de gratis Hoog Spel SpellenSpektakel Special! Of bel 0900-9990000 (44 cpm) voor het dichtstbijzijnde adres. Het 8ste SpellenSpektakel vindt plaats in het Beursgebouw in Eindhoven. Openingstijden: Vrijdag 16 april: 12.00 - 19.00 uur. Zaterdag 17 april: 10.00 - 18.00 uur. Zondag 18 april: 10.00 - 17.00 uur. Dagkaart: ƒ 15,00. 3-Daagse Persoonlijke Passe-partouts ƒ 35,00. Kinderen tot 6 jaar gratis, 6 tot 12 jaar ƒ 10,00 per dag. Neem gerust kleine kinderen mee, er zijn crèche voorzieningen aanwezig.

**SPELLENSPEKTAKEL KORTINGSBON**

**Geldig voor meerdere gezinsleden!** Bij inlevering van deze bon (je mag de bon ook fotokopiëren) kost een dagkaart ƒ 10,00 (kinderen 6-12 jaar ƒ 7,50) en een Persoonlijke Passe-partout ƒ 27,50.

Naam

Adres

Woonplaats Postcode

Ik ben voornamelijk geïnteresseerd in ☐ bordspellen ☐ Magic ☐ computergames

Het SpellenSpektakel wordt georganiseerd door HOOG SPEL en aaaGAMES

**Dixons**

Je komt ogen en oren tekort.

## POWER HITS

**Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige twee nummers de beste cijfers kregen:**

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| NBA Jam 99 (januari) | 8,3 |
| Buck Bumble (januari) | 8,3 |
| South Park (maart) | 8,1 |

### GAME BOY (COLOR)

| | |
|---|---|
| Pocket Bomberman (februari) | 8,5 |
| The Legend Of Zelda (maart) | 8,4 |

### DREAMCAST

| | |
|---|---|
| Sonic Adventure (maart) | 9,8 |
| Virtua Fighter 3tb (maart) | 8,1 |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Rollcage (maart) | 9,4 |
| Tomb Raider 3 (januari) | 9,4 |
| Toca Touringcar 2 (januari) | 8,8 |
| Ridge Racer 4 (maart) | 8,4 |
| Rival Schools (februari) | 8,4 |
| S.C.A.R.S. (januari) | 8,3 |
| Rogue Trip (februari) | 8,2 |
| B-movie (januari) | 8,0 |

### PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| Settlers 3 (februari) | 9,6 |
| SimCity 3000 (februari) | 9,5 |
| Mortyr (maart) | 9,2 |
| Thief, The Dark Project (januari) | 9,2 |
| Earth 2150 (maart) | 9,1 |
| Dethkarz (februari) | 9,1 |
| Grim Fandango (januari) | 9,1 |
| Fighter's Squadron (januari) | 9,0 |
| S.C.A.R.S. (januari) | 9,0 |
| Gangsters (januari) | 8,9 |
| Quest For Glory 5 (maart) | 8,8 |
| Grand Touring (februari) | 8,8 |
| Starsiege (februari) | 8,8 |
| Actua Soccer 3 (maart) | 8,7 |
| Baldur's Gate (februari) | 8,7 |
| Tomb Raider 3 (februari) | 8,7 |
| Pinball Arcade (maart) | 8,6 |
| Buggy (februari) | 8,6 |
| Alpha Centauri (maart) | 8,4 |
| Big Race USA (maart) | 8,4 |
| Wargasm (januari) | 8,5 |
| Blood 2 (maart) | 8,3 |
| Excessive Speed (januari) | 8,3 |
| Return To Krondor (januari) | 8,3 |
| Hedz (januari) | 8,3 |
| Magic & Mayhem (januari) | 8,3 |
| Apache Havoc (februari) | 8,2 |
| Lego Creator (januari) | 8,2 |
| 3D Ultra Pinball (maart) | 8,1 |
| Pro Boarder (maart) | 8,1 |
| Carmageddon 2 (januari) | 8,1 |

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

# games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig andere budget-titels tegenkomen.
Het zwarte cijfer is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

### NINTENDO POWER TOP 10

1. (1) Zelda 64 (N64)
2. (-) Rogue Squadron (N64)
3. (2) Turok 2 (N64)
4. (3) GoldenEye 007 (N64)
5. (-) Mario Kart 64 (N64)
6. (-) Diddy Kong Racing (N64)
7. (4) Banjo Kazooie (N64)
8. (-) Snowboard Kids (N64)
9. (-) Yoshi's Story (N64)
10. (5) 1080° Snowboarding (N64)

### PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (1) FIFA '99
2. (2) Tomb Raider 3
3. (3) Crash Bandicoot 3
4. (-) Gran Turismo
5. (-) Grand Theft Auto (platinum)
6. (4) Mickey's Wild Adventure
7. (-) Wild Arms
8. (-) Crash Bandicoot (platinum)
9. (7) Tomb Raider (platinum)
10. (10) Cool Boarders 3

### PC POWER TOP 10

1. (-) SimCity 3000
2. (3) A2 Racer 2
3. (7) Baldur's Gate
4. (4) Settlers 3
5. (-) Hard Truck
6. (2) FIFA 99
7. (1) Tomb Raider 3
8. (-) Grand Theft Auto
9. (-) Commandos
10. (-) Falcon 4.0

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate

# boekensteun

ONDER REDACTIE VAN J.J

**Een afwisselende aflevering van boekensteun want de boeken die J.J. deze maand selecteerde hebben betrekking op een flightsim (Combat Flight Simulator), een shooter (Heretic II) en een RPG (Baldur's Gate).**




| | |
|---|---|
| Titel: | Combat Flight Simulator: Inside Moves |
| Taal: | Engels |
| Auteur: | Ben Chiu |
| Uitgever: | Microsoft Press |
| ISBN: | 1-57231-592-X |
| Prijs: | $16.99 |

WAARDERING: ****

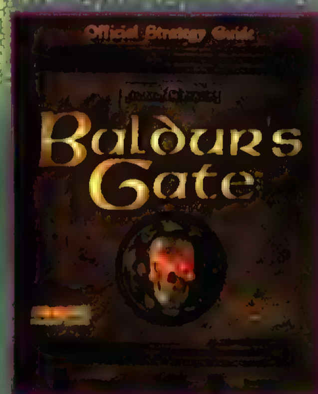
De naam Ben Chiu zal veel flightsimmers bekend in de oren klinken. Deze zeer ervaren piloot schreef namelijk de bestsellers Microsoft Flight Simulator 98: Inside Moves en Microsoft Internet Gaming Zone: Fighter Ace. Nu stort hij zich helemaal op het battlen in Microsoft Combat Flight Simulator. Dat Chiu een flightsim crack is, bewijst hij opnieuw in dit boek. De game wordt tot op het bot ontleed. Het is misschien even doorbijten (Microsoft Press geeft nou niet bepaald de meest levendige boekjes uit), maar heb je het boek eenmaal uit, dan zul je beduidend meer vijanden uit de lucht halen. Naast de Combat Flight Simulator gids heb je eigenlijk ook de Flight Simulator 98 gids nodig. [illegible] wijst [illegible] de basics van het [illegible] gen namelijk naar de tweede gids (handige marketing-move?). Hij wilde alle ruimte van het boek benutten voor specifieke gevechtstips. De aspekten van het battlen met een gevechtsvliegtuig uit de Tweede Wereldoorlog worden systematisch behandeld. Hoe [illegible] een vlieg- [illegible] formatie dient aan te vallen, wat de specifieke oorlogscodes zijn, wat de zwakke plekken van de diverse gevechtsvliegtuigen zijn, enz. Alles staat er in, vergezeld van duidelijk beeldmateriaal. Erg handig zijn de tips die Chiu geeft voor optimale instelling van het spel. Hij geeft aan hoe je de game moet installeren, welke zaken je weg kunt laten voor een snellere framerate en welke joysticks en rudder pedals het beste werken. Naar mijn mening zou [illegible]

| | |
|---|---|
| Titel: | Heretic II, the only official guide |
| Taal: | Engels |
| Auteur: | Craig wessel |
| Uitgever: | Brady Games |
| ISBN: | 1-56686-847-5 |
| Prijs: | $19.99 |

WAARDERING: ***

Zelf was ik niet al te enthousiast over de third-person shooter Heretic II. Onder gamers is het spel wel erg populair, over smaak valt dus te twisten. De fraaie strategiegids van shooter-fanaat Craig Wessel is sinds kort op de markt en komt goed van pas. De held met de punt- [illegible] en de puzzels soms behoorlijk lastig. De strategiegids wordt voor het grootste deel [illegible] Je kunt daardoor soms niet vermijden dat je het antwoord op een queste ziet, [illegible] alleen naar [illegible] zoekt. [illegible] aanwijzingen zijn dik afgedrukt en de grote screenshots laten goed zien wat je in een bepaalde situatie precies moet doen.




| | |
|---|---|
| Titel: | Baldur's Gate, official strategy guide |
| Taal: | Engels |
| Auteur: | William H. Keith jr en Nina Barton |
| Uitgever: | Brady Games |
| ISBN: | 1-56686-788-6 |
| Prijs: | $19.99 |

WAARDERING: ***

Het jaar is nog maar jong, maar ik kan je nu al vertellen dat Baldur's Gate een van de beste spellen van 1999 zal worden. De immense wereld van deze RPG levert een ongekend aantal speeluren op. Niet alleen dien je de hoofdquest op te lossen, er zijn ook nog tientallen mini-quests in het spel aanwezig die het aanpakken meer dan waard zijn. Bij een game met zoveel mogelijkheden is een strategiegids dan ook geen overbodige luxe. Baldur's Gate, official strategy guide levert je een overzichtelijke walktrough, geeft de oplossingen bij alle puzzels en raadsels, onthult de vele geheimen van het spel en doet de tientallen subplots en mini-quests uit de doeken. Alle vijftig verschillende lokaties worden compleet ondersteboven gehaald, er kan je dus niets van het fraais ontgaan. De walktrough is origineel uitgewerkt. Ditmaal geen droge be- [illegible] magiër [illegible] flare. Zij vertelt hoe zij in de harde regio rond Baldur's Gate wist te overleven. Zogenaamde 'Morningstars' geven aan hoeveel vitale informatie er in een bepaalde alinea wordt verklapt. En zo hoort het ook.

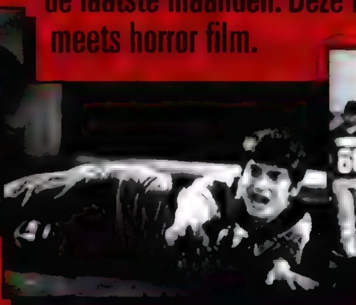
**** : Topper  *** : OK  ** : Twijfelgeval  * : Papierverspilling

Screenshots

# The Faculty

The Faculty is de nieuwste in de stroom van al het horrorgeweld van de laatste maanden. Deze keer gaat het om een sci-fi meets horror film.









Regisseur Robert Rodriguez (El Mariachi, Desperado, From Dusk Till Dawn) bundelt dit keer zijn krachten met scenarioschrijver Kevin Williamson, beroemd geworden door het Scream-script.
De jonge schrijver drukt duidelijk z'n stempel op The Faculty met zijn herkenbare stijl van dialogen en grappen. Zo wordt er geen geheim van gemaakt waar hij het idee voor The Faculty vandaan heeft, namelijk van een van zijn favoriete films: The Invasion Of The Body Snatchers. In deze science fiction klassieker nemen de aliens de vorm van peulen aan en verandert een gehele dorpsbevolking in buitenaardse, willoze wezens.

**GRIEZELS**

In de Faculty zijn het de leraren van een highschool die een voor een bezeten worden door aliens. Ze veranderen van mensen met hebbelijkheden als drankmisbruik, onhandigheid en woedeuitbarstingen in ijskoude, emotieloze griezels die op hun beurt de leerlingen weer moeten transformeren.
Natuurlijk is er een klein groepje op de school dat door heeft wat er gaande is en wat hen te doen staat; de wereld redden voor het te laat is! Het clubje tieners bestaat uit de meest uiteenlopende types; cheerleader en nerd komen samen om het buitenaardse kwaad te bestrijden!
Wat The Faculty net even leuker maakt dan Urban Legend en I Know What You Did Last Summer is de dikke knipoog naar het genre. Misschien dat The Faculty mede daarom het succes van Scream enigszins kan evenaren. Het is in ieder geval een bijzonder geslaagde genre-film vol bloederige special-effects..

**Vanaf 25 maart in de bioscoop**

# Asterix & Obelix Tegen Ceasar



De live-action film Asterix & Obelix Tegen Ceasar is een groot succes in Frankrijk; in twee weken haalde de film al 2,7 miljoen bezoekers! Wat wil je ook met de held van de Franse cinema, Gerard Depardieu, in de rol van Obelix.



Zoals de titel al zegt nemen de twee Gallische vrienden, Asterix & Obelix, het op tegen de keizer van het Romeinse Rijk, Julius Ceasar. Deze is er namelijk op uit om de geheime toverdrank te stelen. Ook uit op de magische formule is Ceasar's hulpje Détritus, gespeeld door de Italiaanse komiek Robert Benigini. Hij droomt ervan Ceasar van zijn keizerlijke troon te stoten en probeert de Galiërs voor zijn karretje te spannen. Natuurlijk hebben onze helden hem door!
Voor kinderen wordt de film speciaal in het Nederlands nagesynchroniseerd en het moet gezegd, vooral kinderen zullen zich kunnen uitleven bij de avonturen van de twee stripfiguren. Maar voor wie altijd kind wil blijven, zal dit geen al te groot probleem vormen .

**HUMOR**

De film zit vol komische akties met geestige special-effects en het tempo wordt er goed in gehouden. Toch zijn de snel op elkaar volgende grappen soms wel erg infantiel (of begrijpen wij Franse humor gewoon niet?). Minder dan in de stripboeken zitten er typische woordgrappen of verwijzingen naar de geschiedenis in verwerkt. Het gaat in de film duidelijk om het avontuur zelf.
Ben je altijd al een grote fan geweest van de Asterix & Obelix strips dan zet je je vast makkelijk over die kleine minpuntjes heen want werkelijk alle figuren uit de strip komen in de film voor! Van het hondje Idefix tot de bard die niet kan zingen en de druïde Panoramix. En alles en iedereen lijkt ook nog precies! Het dappere Gallische volk woont in een gedeeltelijk door de computer geanimeerd dorp dat sprekend lijkt op het dorp in de strips.
Asterix gaat hard op een paddenstoelen-omelet en Depardieu is aandoenlijk als de zwaarlijvige Obelix. Dat Obelix verliefd is op de wellustige Falbala is niet vreemd. Zij wordt namelijk gespeeld door het seksymbool van 1999: Laetitia Casta.
Wie meer wil weten, surft naar *www.asterix.tm.fr/lefilm*

**Vanaf 25 maart in de bioscoop**

# SHORTS



Dit najaar kunnen we weer een nieuwe Star Wars film in de bioscoop verwachten! De avonturen van Luke Skywalker, R2D2 en Darth Vader krijgen eindelijk een vervolg. Voor wie niet kan wachten op de eerste film van een nieuwe serie is er **Evan's Star Wars site**.
Evan maakt digitale films waarin de aktiefiguren uit de Star Wars serie de hoofdrol spelen. De filmpjes hebben vreemde titels als Kung-Fu Kenobi's Big Adventure en Quentin Tarantino's Star Wars. Om de poppetjes ook echt in aktie te zien moet je wel eerst Quicktime software downloaden.
Op zijn site legt Evan Richard Mather verder onder andere uit hoe je zelf een digitale film kunt maken.
Via verschillende links kom je vanzelf terecht bij sites over the real thing; de Star Wars films van Mr. George Lucas.
*www.jedinet.com/cinema*




**Zin in nutteloze spelletjes?**
Surf dan naar:
*www.urban75.com/mag/useless.html.*
De site staat vol met onzin, zo kun je meedoen aan de 'world mouse clicking championship'. Hoe vaak kun jij je muis laten klikken in tien sekonden?



# SOUNDS

**Met het grappige nummer en bijbehorende videoclip stond Pretty Fly For A White Guy van de punkband The Offspring weken op nummer 1 in de Hollandse hitlijsten. Reden genoeg om de homepage van de band eens uit te checken.**



Wie real audio op z'n computer heeft, wordt blij gemaakt met een speciale Pretty Fly Remix maar ook voor wie daar niet over beschikt, valt er genoeg te bekijken op de Offspring site
*http://www.offspring.com/menu.cgi.*
Ten eerste is het artwork een lust voor het oog, op iedere page bewegen skeletjes en doodshoofden in een felgekleurde achtergrond. Bovendien is er een uitgebreid fotoarchief, zijn er recente tourdata en kun je stemmen voor je favoriete Offspring nummer en/of plaat.
Dat de band wel degelijk heel punk is, ook al beweren veel collega punkbands van niet, blijkt uit The Offspring Guide To Web Anarchy. Hierin wordt gepleit voor het afluisteren van telefoons om zodoende illegaal informatie te verkrijgen. Informatie waarover wordt helaas niet helemaal duidelijk. Onder het kopje Steal This Technology wordt opgeroepen van de rijken te stelen, in dit geval Netscape en Microsoft.
In de rubriek Offspring News het nieuwtje dat de band in de bizarre horror komedie Idle Hands meespeelt. In de film coveren ze het nummer I Wanne Be Sedated van The Ramones dat verder niet uitgebracht zal worden.
Leuk is Noodle's Road Journal waarin de gitarist zijn belevenissen on the road bijhoudt. Het dagboek is heel erg up-to-date, een teken dat de band nauw bij de site betrokken is.
Natuurlijk kan er ook gechat worden op de Speak Freely chat-site.





# Legacy of Kain: Soul Reaver

**Vele PlayStation bezitters waren enthousiast over het lugubere adventure Legacy of Kain en ik denk dat ook velen gespannen wachten op het vervolg Soul Reaver. Inmiddels heb ik een vroege versie van het spel in m'n bezit gekregen en daar zal ik jullie eens het een en ander over vertellen.**

### RAZIEL

Er is duizend [illegible] verstreken [illegible] Lord Kain zich [illegible] op de ru[illegible] van Nosgoth en [illegible] aan zijn verove[illegible] de wereld. Dat [illegible]orspoedig, binnen [illegible] jaar waren de mensen zo goed als verdreven of vermoord. Sommigen waren gevlucht naar de achterlanden vanwaar ze een hopeloze oorlog begonnen tegen de 'Vampire Scourge'. Kain tolereerde ze. Ze richtten weinig schade aan en diende als vermaak voor de vampieren die deze gebieden bevolkten. Kain maakte voor zijn donkere taak gebruik van zes luitenanten. Deze luitenanten broedden op hun beurt weer zes legioenen van Vampieren uit die de oorlog voortzetten. Deze zes uitverkorenen waren zes zielen, gevangen in de Underworld, [illegible] werden voorzien van Kains gaven. Een van deze zes heet Raziel en met hem was iets vreemds aan de hand. Hij was anders dan de anderen. Om de zoveel tijd kreeg zijn meester, Kain, er een nieuwe gave bij. Pas na een tiental jaren beschikten ook de zes helpers over diezelfde gave. Zo bleef de hiërarchie gehandhaafd en niemand durfde te twijfelen aan de krachten van Kain die de oorzaak van deze veranderingen waren.

### THE ELDER

Dat was totdat Raziel op een dag eerder veranderde dan zijn meester. Hij kreeg vleugels en voor deze 'ongeduldigheid' werd hij door de jaloerse Kain gestraft. Hij gooide hem in een [illegible]demloze put [illegible] hij voor eeuwig [illegible] moeten boeten. Voor vampieren is de aanraking met water een marteling. Het brand door de huid heen alsof het zuur is. Raziel onderging zijn lot gelaten en terwijl hij viel en de pijn ondragelijk werd, hoorde hij een stem. In het begin dacht hij dat het de echo was van zijn eigen geest, maar al snel begreep hij dat het ging om iets anders, iets wat al heel oud was, iets dat oprecht was en iets dat heel kwaad was. Raziel maakte kennis met The Elder. The Elder leefde vroeger van de zielen van Nosgoth maar sinds de komst van Kain's vampieren was er voor hem niet veel meer te halen. The Elder vertelde dit aan Raziel en gaf hem ook kennis over het ontstaan van leven en over de dood. Raziel dient vanaf dat moment een nieuwe meester. Een meester die honger heeft naar nieuwe zielen.

### HELEMAAL NIEUW

Legacy of Kain: Soul Reaver is niet de 2D adventure die zijn voorganger [illegible] Het is een volledige 3D wereld [illegible]er hangt [illegible]schijnlijk dicht in de buurt komt van wat de mensen zich bij de [illegible] voorstellen. Bij elke ruimte die ik binnenging, viel mijn





**POWER TIP**

De kwaliteit van de afgebeelde plaatjes is lang niet zo goed als in het spel



mond weer open van verbazing. De graphics zijn zo mooi dat ik durf te beweren dat ze nooit mooier zullen worden dan in dit spel. De kleuren zijn met heel veel zorg gekozen. Over het algemeen is het donker maar het heeft een veel afwisselender sfeer dan bijvoorbeeld Quake.
De character animation is mooier dan alles wat je ooit gezien hebt. Als je ziet hoe Raziel zich beweegt dan begrijp je precies hoe het moet zijn om een vampier te zijn, en dat 'vampiergevoel' is een van de sterkste kanten van dit spel.

### OPZUIGEN

Al vrij snel in het spel zul je wezens tegenkomen wiens zielen je kunt oogsten. Dit gaat alsvolgt. Eerst verzwak je je tegenstander door een paar rake klappen uit te delen. Hij zal dan sterven en hulpeloos en half zichtbaar in totale paniek rondrennen. Daarna is het de bedoeling dat je zijn hart doorboort waardoor zijn ziel vrijkomt. Deze kun je opzuigen door op rondje te drukken. Hoe dit geanimeerd is, is werkelijk grote klasse en moet je eigenlijk met je eigen ogen moet zien.

### PSX LENS

Je begint het spel in een verlaten grot en naarmate je meer onderzoekt en verder de Onderwereld ingaat des te meer kom je te weten over de oorsprong van je eigen krachten.
Het verhaal wordt verteld terwijl je speelt en er is niet echt sprake van levels. In totaal kom je wel elf Bosses tegen maar omdat het spel continu laadt terwijl je speelt, wordt het eigenlijk nooit onderbroken. Hier schuilt alleen een klein nadeel aan en dat is dat als de lens van je PlayStation sporen van slijtage vertoont (iets wat trouwens met meer dan de helft van alle PlayStations gebeurt), het spel soms hapert omdat het de data niet snel genoeg van de CD kan streamen. Eigenlijk is dit het enige minpuntje aan het hele spel.

### PARALLELLE WERELD

Een van de meest originele ideeën in dit spel is dat je de mogelijkheid hebt om van 'bestaanslevel' te wisselen. Het gaat zo: stel je staat oog in oog met een vijand en terwijl hij voor je staat, switch je van level en kom je in een parallelle wereld waar je vijand niet is. Je kunt dan zonder problemen langs je belager lopen en een stuk verderop weer terug switchen. Omdat veel puzzels moeten worden opgelost in de twee verschillende parallelle werelden, komt er een diepte in het spel die ik nog nooit ergens eerder heb gezien.
Nu ik het spel een kleine week lang bijna zes uur per dag gespeeld heb, ben ik ervan overtuigd dat Codemasters met deze release zichzelf overtroffen heeft. Het is een juweel van een game die nog lang nadat je je PSX hebt uitgezet, in je gedachten blijft. Bijna vanzelf ga je een beetje houden van de sympathieke monstrous naar Raziel.
Ik denk dat deze game nu al genomineerd kan worden voor de Power Unlimited Game Awards van volgend jaar.

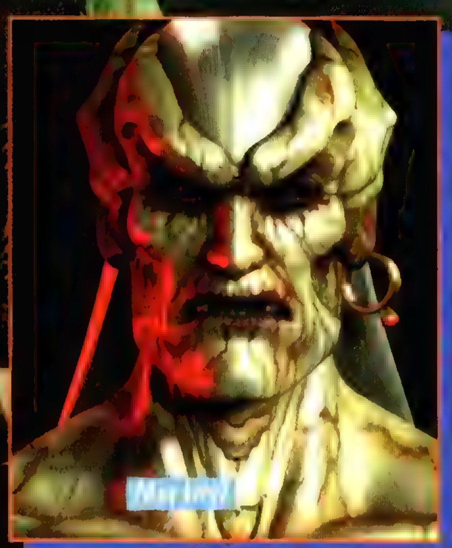
**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 10 |
| geluid | 9[2] |
| originaliteit | 9[8] |
| speelbaarheid | 9[2] |

- Adembenemende graphics
- Super spannend

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

**9[6]**



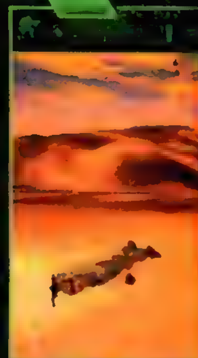




# DELTA


Leuke binnenkomer.


Alles is rustig. For now.




Zelfs in een toren ben je niet veilig.





**Een 3D shooter zonder 3Dfx graphics, zonder powerups, zonder extreme guns en laserblazende kanonnen die zich bovendien alleen maar buiten afspeelt? Dat klinkt niet veelbelovend. En toch is Delta Force een topgame!**


Afmaken die patsers!




### REALITEIT

3D shooters worden steeds mooier, bloediger, spannender maar echt realistisch zijn ze zelden. Misschien dat Half-Life een uitzondering is, maar ook daar heb je powerups en alien wapens; dingen die je in het echte leven toch niet zo snel tegen zal komen.
Ik was daarom aangenaam verrast toen Delta Force op mijn desk verscheen. Een 3D shooter van Novalogic, een bedrijf dat vooral bekend is geworden door zijn oorlog-flightsims. Wat die dudes bij Novalogic hebben gedaan, is nog niet eerder vertoond; zeer realistische gameplay zonder dat dat ten koste gaat van de fun.
Delta Force is enigszins te vergelijken met Spec Ops en Rainbow Six. Bij Rainbow Six was de gameplay echter zo realistisch dat het een uur voorstudie kostte voordat je tot de aktie over kon gaan. Desalniettemin een klasse game, maar meer voor de diehards. Spec Ops was meer arcade-achtig.
De realiteit bij Delta Force zit 'm in twee dingen: omgevingen en gevechten, en natuurlijk alles wat daarbij komt kijken, maar daarover later meer.

### MISSIES

In single player komt Delta Force hier op neer. Je kiest een Ranger (man of vrouw) en bijbehorend geweer en sidearm. Je geweer is erg belangrijk. De meeste hebben een sniperscoop maar de een heeft een verder bereik dan de ander. Kijk dus goed naar de missie objective, en kies dan pas je 'gear'. Leuk is dat je naar eigen inzicht je missie kan kiezen in verschillende werelddelen. Meestal zie je een kaart en kun je weer uit twee verschillende dropzones kiezen. Heb je een dropzone afgewerkt dan openen zich weer andere lokaties, die je uiteindelijk allemaal in willekeurige volgorde kunt afgaan. Je kunt dus eerst een missie in Rusland doen, dan in Colombia en dan weer in Rusland. Niet logisch maar het kan wel.
De missies variëren van het opblazen van konvooien, powergenerators, raketinstallaties en of het uitschakelen van strategische doelen. Daarnaast zijn er ook zogenaamde grab missions waarbij je bepaalde dokumenten of een laptop ongezien moet stelen. Natuurlijk word je tijdens je opdrachten dwarsgezeten door diverse vijanden, maar je krijgt soms hulp van andere Rangers die hun eigen weg gaan. Je kan zelf in je eigen tempo de omgeving afscouten, maar het beste is om samen met de andere Rangers op te lopen. Dan kun je elkaar dekking geven.

### GEVECHTEN

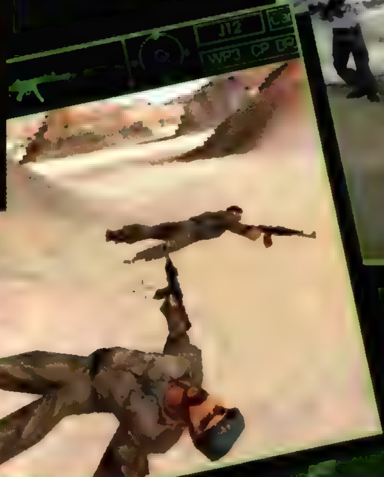
In tegenstelling tot veel andere schietgames ben je in Delta Force geen superman (of vrouw) één gericht schot van de vijand en je bent dood. Net als in het echte leven.
Als je een missie van een campaign hebt afgerond dan kun je altijd verder vanaf dat punt, maar ingame saven is niet mogelijk. Dit maakt dat de gevechten een stuk meer van de gamer eisen dan bij games als Quake, Doom of Unreal waarbij je met absurd krachtige wapens de hele omgeving kunt roosteren en voortdurend in een speciaal harnas rondrent en powerups tegenkomt.
Het mooie van Delta Force is dat je een sniperglass op bijna iedere gun hebt. Hiermee kun je de vijanden al van ver uitschakelen. Zij kunnen dit soms ook dus nogmaals, je bent zo kwetsbaar als wat. Gelukkig kun je ook drie houdingen aannemen: staand, geknield, en liggend. Vooral liggend is een aanrader in drukke gebieden.
Naast je snipergun, heb je ook nog een aantal granaten, een kleiner pistool en een mes. Verder kun je nog kiezen of je extra munitie wilt, een bazooka wilt meezeulen of twee laserkogels meeneemt om luchtsteun op te roepen.

# FORCE





Zandhappen, retenjong!



Saddams killen.



Zeg maar dag tegen die kaak van je!




Kies je soldaat en vervul je plicht.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $7^{0}$ |
| geluid | $8^{0}$ |
| originaliteit | $8^{3}$ |
| speelbaarheid | 10 |

- ▲ Erg realistisch
- ▲ Online topper!
- ▲ Seek and hunt
- ▼ Graphics dichtbij blokkig

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 172 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

$8^{5}$

Delta Force is geen Quake-kloon, het is ook geen wargame. Het is een superbe 3D shooter met een ongekend meeslepende gehalte dat zorgt voor een 'feel' die je nog niet eerder hebt meegemaakt bij een 3D shooter. Het mag er allemaal niet zo knipperend en glad gestreken uitzien als Unreal of Half-Life, maar dat maakt in dit geval dus geen mol uit. This game rocks!

JAN

### RELIËF & TERREIN

De graphics zorgen voor een groot deel voor de feel die Delta Force heeft. Enerzijds zijn ze een beetje slordig; als je dicht bij een muur of een heuvel komt, zie je vooral dikke blokken. Ook kun je soms door een muur heen leunen, waardoor een vijand je strot door kan snijden (gaat gepaard met een fijn gegorgel) door een muur heen. Dat zuigt dus! Aan de andere kant zijn de heuvels, greppels, bergen en dalen die je in de jungle, woestijn en sneeuwomgeving tegenkomt wel super real. Sowieso is de omgeving vreselijk uitgestrekt hetgeen een enorm gevoel van vrijheid met zich meebrengt. De bergen zijn soms enorm hoog en de top kun je vaak alleen kruipend bereiken. Ook kun je palmbomen, jeeps, tonnen olie etcetera allemaal aan gort knallen. Het terrein kent ook verschil in kleur waardoor je je soms uitzonderlijk goed kunt verstoppen door gewoon te gaan liggen. Het reliëf is echt vreselijk goed opgezet en biedt met zijn duinpannen, greppels en bergen een echt terrein met al z'n voor- en nadelen wanneer je de gevechten aangaat.

### ONLINE

Maar vooral online is Delta Force een topper. Deathmatch rules big time. Via het eigen programma kun je direct inloggen op de Novalogic server waar dagelijks ongeveer dertig games lopen te draaien, zoals Deathmatch, King Of The Hill, Team Deathmatch en Grab The Flag. De reguliere Deathmatch (dus ieder voor zich) is echt subliem. Iedereen wordt ergens gedropt in een gigantische map vol met bunkers, uitkijktorens, heuvels, dalen en huisjes. Je moet elkaar echt opzoeken en constant attent blijven waardoor het spel veel meer spanning met zich meebrengt dan bij een gemiddelde 3D shooter-Deathmatch waar iedereen elkaar als gekken met rakketen en granaten bestookt en je binnen tien seconden de pijp uit kan zijn. Dat kan hier ook, maar het kan ook zijn dat je minutenlang op zoek bent naar andere spelers met de wetenschap dat één gemikt schot in het hoofd genoeg kan zijn, terwijl je beseft dat bijna iedere speler over een snipergun beschikt waarmee hij of zij de omgeving af kan scouten. Je bent nergens veilig!

**POWER TIP**

[illegible]

**Liefst zes grootheden uit de Nintendo-stal waren zo vriendelijk om zich speciaal voor deze game beschikbaar te stellen. Reden: dit spel geeft hen de kans om uit te vinden wie van hen de allergrootste superster is. Oh jee, als dat maar niet leidt tot bloederige taferelen!**





Ontmoetingen met Bowser zijn altijd vervelend.

### VERRASSENDE COMBI

Bloederige taferelen hoef je ook in deze Mario-game niet te verwachten. Mario Party is namelijk geen beat´em up waarin de zes characters elkaar met stokken en zwaarden te lijf gaan, maar een verrassende combinatie van bordspelen en videogames.
Het team van Hudson Soft zegt zich voornamelijk gericht te hebben op de doelgroep van acht tot vijftien jaar, en reken maar dat die kids er heel wat plezier aan zullen beleven. Toch denk ik dat ook meer ervaren/oudere gamers van Mario Party zullen genieten, ik kan jullie alvast zeggen dat ook ik ´m met bijzonder veel plezier gespeeld heb.

### THE ULTIMATE SUPERSTAR

Zoals gezegd kun je kiezen uit de zes bekendste characters die Nintendo ooit heeft voortgebracht. Dat zijn de immer goedgeluimde loodgieters Mario en Luigi, de altijd pissed off zijnde Wario, het beeldschone prinsesje Peach, de oersterke oldschool gorilla Donkey Kong en tenslotte het grappige beestje Yoshi.
Wanneer je alleen speelt, zul je het moeten opnemen tegen drie (door jou gekozen) CPU-tegenstanders. Tevens kun je je vrienden uitnodigen om met z´n vieren aan de slag te gaan, wat natuurlijk altijd leuk is.
Omdat ieder character beschikt over specifieke kwaliteiten en het spel zeer veelzijdig is, blijft het steeds weer een uitdaging om uit te groeien tot the ultimate Superstar van het pittoreske Mushroom Village.

### 50+ MINI-GAMES

Mario Party kent zeven levels, waarbij elke character zijn eigen territorium vertegenwoordigt. Zo beland je bijvoorbeeld in Donkey Kong´s Jungle Adventure en in Mario´s Rainbow Castle.
Elk level is voorzien van een top-down view en speelt als een echt bordspel, zoiets als Levensweg meets Mens-erger-je-niet.
Je zult, wanneer het jouw beurt is om een move uit te voeren, één tot tien stappen kunnen maken die je op verschillende vakjes terecht laat komen. Zo zijn er onder andere blauwe vakjes die je drie munten opleveren, vakjes met sterren die ervoor zorgen dat je het in een speciale mini-game in je eentje tegen de drie andere characters moet opnemen (of twee tegen twee wanneer een andere character ook op zo´n vakje terechtkomt) en vakjes met vraagtekens die voor behoorlijk wat verrassingen kunnen zorgen.
Over mini-games gesproken: wanneer alle vier de characters aan de beurt zijn geweest, krijg je standaard zo'n in-game spelletje voor je kiezen. Hiervan zijn er meer dan vijftig (!), waarbij alle vier de spelers het op de meest uiteenlopende manieren tegen elkaar moeten opnemen.
Wanneer je zo'n minigame succesvol bent doorgekomen, kun je een extra aantal munten in je pocket stoppen. Deze munten zullen je later in de game nog goed van pas komen.



Wario waagt graag een gokje

**POWER TIP**

Gebruik regelmatig de R- of B-knop om een beter overzicht te krijgen van het gehele veld. Zo verlies je de ster nooit uit het oog.



Pompen of verzuipen.



Snif, & krijg een 8-bits flashback.



Sterk spul dat EPO.

### ZOEK DE STERREN

Wat is namelijk de bedoeling: ergens op het veld bevindt zich Toad, de levende paddo die een speciale ster bij zich heeft. Wanneer je bij hem terechtkomt kun je, door hem twintig munten te geven, in het bezit komen van zo´n ster. Deze ster zorgt ervoor dat je steeds het dubbele aantal munten krijgt wanneer je op een blauw vakje komt, en ze tellen in het eindklassement zwaar mee wanneer Toad beslist wie de uiteindelijke superster van de dag is.
Het grote probleem is echter dat zich ergens in het veld ook de schofterige Bowser be-



Wie is de lelijkste van de twee?


Knallen met die beats!



Maar dat wist ik allang.


Dat kost Luigi ongetwijfeld z'n kop.



Je zou er honger van krijgen.


Is dit geen dierenmishandeling?




Twee kunnen meer dan een.

vindt, die je meer dan eens de nodige munten afhandig maakt met een arsenaal aan vieze trukjes. Soms pakt ie zelfs een ster van je af, waardoor je helemaal in de problemen komt. Zo zijn er nog een aantal vervelende hindernissen te nemen, maar hé, nobody said it would be easy!

## MUSHROOM SHOP

Om nog even terug te komen op de mini-games: die shit is moddervet! Het ene moment dien je een opblaaspop op te pompen en die zo snel mogelijk te laten knallen, het andere moment beland je midden in een paddestoelendans of loop je op een koord boven de zee terwijl je tegenstanders je er vanuit bootjes met bommen vanaf proberen te knallen.
Al die games kennen een niet al te moeilijke bediening en vereisen steeds weer andere skills, aangezien ze enorm van elkaar verschillen.
Overigens kun je met de munten die je in deze games verdient niet alleen sterren kopen, maar ook speciale items in de Mushroom Shop (nee, ze hebben er géén drugs!). Hier liggen spullen op de plank die je in de volgende velden aardige extra´s kunnen opleveren.
Naast de bordspel-optie kun je ook kiezen voor de Mini-Game Island-optie en de Mini-Game House-optie. Hier kun je weer andere soorten mini-games spelen die je extra munten en levens kunnen opleveren. Dit kan je weer helpen om nog succesvoller te kunnen zijn in de bordspelen.

## ALL-STAR CAST

Alle levels zijn, zoals het een echte Mario-game betaamt, bijzonder kleurrijk uitgewerkt. Waar ik ook heel erg over te spreken ben, is de ijzersterke en hoogst originele combinatie van board- en videogames. Ik ging elke keer weer uit m´n plaat wanneer ik na een beurt weer een nieuwe mini-game voor mijn kiezen kreeg. Het mag duidelijk zijn dat het fun-element wederom zeer nadrukkelijk aanwezig is. Het gegeven dat de tegenstanders het in drie verschillende moeilijkheidsgraden tegen je kunnen opnemen, werkt ook nog eens spanningsverhogend. Kortom: of je nu de bedplas-fase net voorbij bent, of inmiddels toe bent aan incontinentieluiers; het maakt allemaal niet uit. Mario Party is een feest voor jong en oud en zorgt voor oneindig veel speelplezier, waarbij eens te meer duidelijk wordt dat Nintendo wat dit genre betreft nog altijd heer en meester is. Tja, wat wil je ook als je zo´n all-star cast uit de kast kunt trekken!

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $8^{8}$ |
| geluid | $8^{6}$ |
| originaliteit | $9^{6}$ |
| speelbaarheid | $9^{6}$ |

- Vernieuwende gameplay
- [illegible]
- Simpele bediening
- Meer dan 50 mini-games

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

**$9^{2}$**

Mario Party mag dan wel bestemd zijn voor de wat jongere gamers, dat wil nog niet zeggen dat ook het oudere volk er geen plezier mee zou kunnen hebben. Ik heb me in ieder geval bijzonder goed vermaakt met deze eigenlijk wel unieke game.

SKATE

# MARIO PARTY

# SILVER

Op een mooie Pinksterdag...

Slash!

Je moet je ook 's avonds niet in donkere steegjes begeven.

Alle regen komt van boven.

Hé, daar hebbie stampertje.

Gezellig kroeg. Waar is het dartbord?

Hang nou eens stil, baklap!

Weer een slijmerige draak minder.

Snel die boeken inleveren, anders krijgen we een boete.

En we nemen er nog een.

Om een hoekje hakken.

Wat doe je als een oude grijsaard er ongevraagd vandoor gaat met je vrouw? Er achteraan en neerhakken die ouwe gek, natuurlijk! Blijkt dat die oude gek de incarnatie van het Kwaad zelve is, over behoorlijk wat duistere magie beschikt en hulp heeft van honderden demonen. Oeps.



POWER TIP

Spelen in ... is ...

## DEGELIJK DUITS

Dat oude mannen nog graag een groen blaadje lusten, wordt maar weer eens pijnlijk duidelijk in Silver. Silver is namelijk een oude, kwade tovenaar die de vrouw van onze held David ontvoert. Sowieso heeft die ouwe snoeperd wat met de andere sekse want in de fantasievolle realm waar David en zijn vrienden wonen, worden alle vrouwen gekidnapped.

David, een jonge held van het type 'degelijk Duits' (brede kaak, blauwe ogen, blonde lokken) laat dat natuurlijk niet op zich zitten en reist Silver achterna om zijn vrouw Jennifer te redden.

## GEZELSCHAP

In het begin zal David het alleen moeten opknappen maar later krijgt hij hulp van anderen en vormt er zich een reisgezelschap. Zo is daar onder andere de bui Cagen die over oosterse vechtkunsten beschikt, en de vurige, sportieve babe Vivienne die met haar lange zwaard menig mannelijke tegenstander zonder pardon in mootjes hakt.

David en de zijnen komen natuurlijk niet direkt oog in oog met sneaky Silver te staan. Naast zijn luitenanten Khan en Jag, staan er demonen, zombies en bovendien een enorme draak op je te wachten. En dan zijn er nog rode imps, een soort kleine duivelgeesten die in groepjes vreselijk irritant kunnen zijn.

## STERF DOOR HET ZWAARD

Silver is een action-adventure met RPG-elementen of een RPG met aktie- en adventure-elementen. In ieder geval, een groots avontuur dat via point-and-click direkte aktie oplevert.

De meeste games ... met ... gaat, maken gebruik van het turn-based principe. De vijand deelt een paar klappen uit en daarna mag jij weer. Om en om, beurt na beurt. Zelfs het epische Final Fantasy VII maakt nog steeds gebruik van deze naar mijn mening verouderde techniek.

Turn-based haalt de gang uit je gevechten, je hebt er minder invloed op en het is niet realistisch (voor zover je van realiteit kunt spreken in een magische wereld vol demonen, trollen en engeltjes).

Gelukkig is dat bij Silver niet het geval. Je cursor is je zwaard (evenals je mond om te lullen, je hand om te pakken etc.). Vergelijkbaar als bij Die By The Sword geeft David een klap naar rechts als je muis naar rechts beweegt en hetzelfde geldt voor ... Beweeg je ... naar voren dan prik je ... zwaar dus ook naar voren en draai je 180° rond dan geeft David een swing round slag. Dit maakt het vechten een stuk dynamischer en leuker.

## BLOEDERIG SPROOKJE

Daarnaast speelt magie een belangrijke rol in Silver. Aangezien de karakters vrij klein zijn en de omgevingen waarin ze ronddolen vrij groot, is het schitterend om te zien hoe de diverse magische spreuken over het scherm spetteren. Magie als Earth, Fire, Life, Acid en Light zorgen voor fabuleuze lichteffekten, rondspattende kleuren, vurige inslagen en blauwoplichtende stralen mana. Sowieso ziet alles er erg mooi uit en je hebt er niet eens een 3D-kaart voor nodig.

David en zijn vrienden bezoeken meer dan 200 verschillende lokaties. Deze zijn, eenmaal ..., via een map opnieuw snel te bereiken. Zo hoef je niet ... op keer ellenlange stukken af te leggen. De lokaties zijn allemaal getekend, ingekleurd en daarna gerenderd, waarna de diverse figuurtjes er in zijn verwerkt. De karakters, zowel aan de kant van het Kwaad als aan de kant van het Goede, doen allemaal erg aandoenlijk aan. Dat komt omdat ze een beetje klein zijn, net als in FF VII. Bovendien zijn het niet de standaard opgepompte sportschoolhelden waarmee je speelt, maar meer een soort cartoonfiguren. Gelukkig zijn ze ook weer niet zo klein om ze meteen als smurfen te betitelen.

Zo heeft alles de feel van een zeer verzorgd en sfeervol sprookje, maar dan wel een bloederig sprookje want je zwaard zal menig arm en hoofd doen rollen.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8[8] |
| geluid | 8[8] |
| originaliteit | 8[0] |
| speelbaarheid | 9[0] |

- ▲ Geen turn-based maar direkt hakken
- ▲ Mooie graphics zonder 3D kaart
- ▲ Fantasierijk, aandoenlijk en sfeervol
- ▼ Gevechten soms wat onoverzichtelijk

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 120 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

**8[7]**

Niets dan lof voor deze heerlijke, avonturistische game, die speelt als een spannend jongensboek. Niet overdreven pateerig en gewichtig, maar zeker ook niet zoetsappig. Bovendien ziet alles er zonder 3D kaart prima uit, zijn de werelden sfeervol en begin je echt van de kleine grappige karakters te houden. Vooral wanneer je ze weer een troeje kunt laten neerhakken.
JJH

**POWER TIP**

Voor overzicht tijdens de soms zeer drukke gevechten, kies je altijd een hoek uit en bestook vanuit die positie je vijanden met magie of hak ze neer met je zwaard.

# MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

POWER TIP
Binnenkort komt ook de PlayStation-versie van Monaco GP 2 beschikbaar.

**In navolging van de zeer goed besproken PC-versie, komt Ubi Soft nu ook met Monaco GP op de Nintendo 64.**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7⁴ |
| geluid | 8³ |
| originaliteit | 7⁸ |
| speelbaarheid | 9² |

- ▲ Zeer compleet
- ▲ Goed afstellen leidt tot resultaat
- ▲ Realistisch
- ▼ Slecht leesbare screen-info (in bèta-versie)

**NINTENDO 64**
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2535
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

**8²**

Ubi Soft is er in geslaagd een zeer complete F1 race-sim voor de N64 te fabriceren. Mis-schien grafisch nog net niet de top maar verder een heerlijke racegame met alles er op en er aan.
ED

### UITPROBEREN

Monaco GP 2 is een zeer uitgebreide race-sim. Naast de arcade-achtige Easy mode waarin je zonder veel problemen weg-scheurt, is er de Simulation mode met alles erop en eraan.
Alle soorten gameplay als Single Race, Championship, Career mode, Time Attack, Two Player mode zijn aanwezig en de auto's zijn op alle denkbare manieren in te stellen. Dat laatste is wel nodig ook want als je in de Simulation kiest voor de standaard instellingen zal je niet ver komen.
Monaco GP 2 is dan ook een game waar je heel wat tijd in moet steken voor je je favoriete bolide hebt 'ontworpen'. De gevolgen van het veranderen van de instellingen zijn in het weggedrag van je auto duidelijk merkbaar dus het is een kwestie van proberen en nog eens proberen. De belangrijkste zaken die je aan je auto kunt wijzigen zijn de stand van de vleugels, de vering, bandensoort, besturing, remmen en hoeveelheid benzine.
Bij enkele andere F1 racegames op de N64 lukte het me niet om de voor mij ideale wagen te prepareren maar bij deze game gelukkig wel. En eenmaal in het bezit van een auto waarmee je kunt lezen en schrijven heb je aan Monaco GP 2 een heerlijke racegame.

### REALISME

Realisme speelt in deze racer, en met name in de Simulation mode, een grote rol. Het enige dat op dit gebied ontbreekt zijn de echte coureursnamen en renstallen. Persoonlijk hecht ik daar niet veel waarde aan maar het dient wel even vermeld te worden. In totaal is er keuze uit 22 racers en 11 teams.
De 17 circuits zien er stuk voor stuk goed uit en zijn allemaal zeer herkenbaar en realistisch uitgevoerd.
Ook kun je zelf invloed uitoefenen op het realisme van de races, bijvoorbeeld door de 'damage' en 'penalties' aan of uit te zetten met alle gevolgen van dien. Vanzelfsprekend kun je kiezen voor verschillende moeilijkheidsgraden en ook het aantal views (7 in totaal) laat weinig te wensen over.

### COMPLEET

Heb je eenmaal je favoriete instellingen gevonden, dan racet Monaco GP 2 zoals je dat mag verwachten van een goede F1-sim. Kwa gameplay valt er dan ook niet veel bijzonders te melden gewoon omdat alles wat je mag verwachten erin zit.
De wagens zijn alleen met de stick te besturen maar dat zal voor de N64-gamers natuurlijk geen problemen opleveren.
Het geluid is oké, alleen de graphics zijn mijns inziens niet helemaal de top. Nu testte ik een vroege versie van dit spel dus wellicht dat hieraan nog wordt gesleuteld. Het belangrijkste minpuntje dat ik constateerde was dat de race-info, zoals rondetijden, aantal gereden ronden, positie etc., in het wit op je scherm verschijnen en dan vaak op een witte achtergrond. Gevolg is dat deze cijfertjes nauwelijks leesbaar zijn.
Verder valt er weinig af te dingen op de prestaties van Monaco GP 2. Door al z'n opties en instellingsmogelijkheden is het een zeer complete game geworden waar alle F1 liefhebbers mee uit de voeten zullen kunnen.


Drie vlag? Wat overdreven!


De stukken vliegen er vanaf.


Is die band van jou?


Dat is een onsportieve move.


Even in de spiegeltjes kijken.

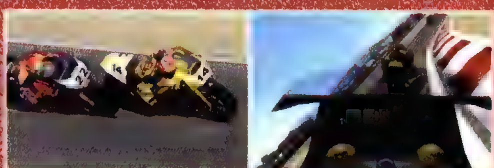

In Monaco kun je hier altijd afsnijden.



# SNELLER DAN DE DUIVEL

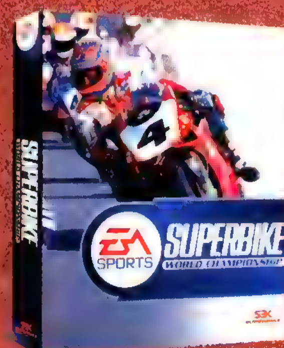
PC CD

Superbikes op je PC. Het bewijs dat twee wielen beter zijn dan vier.



SBK
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONSHIP
www.easports.com



Kijk eens in de poppetjes van mijn ogen.

Hier heb ik maar een woord voor: yuk!

Lichtgevende klauwen?
Ze verzinnen ook steeds wat nieuws.

Happen naar de boog?

# TUROK 2
## SEEDS OF EVIL

**Denk je dat je de wereld gered hebt, komt de ellende twee keer zo genadeloos terug. Dat overkomt Turok in Seeds Of Evil.**

### HUNTING TIME

Turok, onze stoere indiaan, vernietigde de Chronoscepter in deel 1, nadat hij de Campaigner zonder genade had weggevaagd. Opgeruimd staat netjes dacht ik. Not.
Door deze explosie kwam een andere nog veel gevaarlijkere bad guy met de naam Primagen vrij die biljoenen jaren in een ruimteschip opgesloten had gezeten. Natuurlijk wil hij, zoals het iedere gestoorde slechterik betaamt, de kosmos overheersen en stuurt dus legers monsters (Dinosoids) achter Turok aan. It's hunting time. Again.

### OPGEPOMT

Deel 1 van Turok heb ik met veel genoegen getest. In de avontuurlijke jungle vol meren, touwbruggen, tempels en hapgrage dino's heb ik heel wat uurtjes rondgedoold.
Met name de wapens uit deel 1 waren enorm heftig. Aan de andere kant was het vaak behoorlijk mistig op de lokaties en leken de omgevingen veel op elkaar. Eens kijken of in Turok 2 deze iets zwakkere punten zijn weggewerkt.
Seeds Of Evil heeft letterlijk en figuurlijk een donkerder sfeertje. Je zult je zelf niet zo vaak meer in de buitenlucht aantreffen als wel in enorme gangenstelsels en eeuwenoude mysterieuze complexen.
De dino-monsters zijn ook een stuk patseriger geworden. Groot, hapgraag en fanatiek staan ze klaar met hun kaken, maar ook hebben ze een opgepompte torso alsof ze iedere dag in de sportschool aan de gewichten hangen.
In totaal zijn er meer dan dertig verschillende monsters en de bosses aan het eind van het level zijn erg vet, zeker in combinatie met de spannende opzwepende muziek.

### WAPENS

Maar wat heb je aan schitterende graphics, tonnen monsters en een pompende soundtrack, zonder schietgerei. En dat is ook nu weer een groot feest. Wapens met namen als War Blade, Scorpion Missile, Firestorm Cannon, Storm Bow doen je hart sneller kloppen.
Naast het feit dat het spel erg bloederig is, zijn de explosies nog heftiger en gaat het uitschakelen van de monsters nog genadelozer. De lichteffekten en inslagen van sommige plasmabommen doen je monitor schudden. Daarnaast zie je niet alleen het slachten, klauwen, schieten en grommen maar je hoort ook alles erg goed want de diverse om te leggen beestjes brullen het vol overgave uit. ROAAAR-AGHHG!

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $9^5$ |
| geluid | $9^2$ |
| originaliteit | $8^2$ |
| speelbaarheid | $8^8$ |

+ Enorme levels
+ Veel monsters
+ Vette wapens
- Wat weinig buitenlokaties

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 180 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Arena Games
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

**$8^9$**

Turok 2 plaatst zich moeiteloos aan de top van super gelikte en keiharde shooters. De donkere typering, de superbe graphics en wederom een heel arsenaal awesome wapens zorgen dat Turok 2: Seeds of Evil ruimschoots voor de test slaagt.
JJA

De wapens zijn weer niet te versmaden.

En de omgevingen zijn een lust voor het oog.

Met zijn vieren is het helemaal leuk.



# WORMS ARMAGEDDON

**POWER TIP**
Vertrouw nooit een worm met een baard!

**De ultieme Worms-game is geboren en zoals de naam al doet vermoeden, is het deze keer goed raak en zeer onwaarschijnlijk dat er ook maar één worm deze moordpartij gaat overleven. Juttum!**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9° |
| geluid | 9° |
| originaliteit | 9° |
| speelbaarheid | 9° |

- Nieuwe stemmen
- Nieuwe wapens
- Goede netwerkplay
- Dikke fun

**PLAYSTATION PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32Mb RAM, Direct X6, geluidskaart, muis, quadspeed CD-speler, Windows '95
Fabrikant: Team 17
Distributeur: Homesoft/GT Interactive
Tel:030-5530130

**9°**

Wat een pret, wat een plezier. Worms: Armageddon is hier!
BORIS

## WAT EEN FEEST

Weet je nog Worms 2? De graphics waren [illegible] je [illegible] bij af te likken maar de multiplayer optie was verre van goed. Dat neemt niet weg dat ik het spel dagen, wat zeg ik, wekenlang heb zitten spelen en als ik ging slapen en mijn ogen dicht deed, zag ik nog steeds de banen die mijn projektielen beschreven als witte strepen over mijn netvlies schieten.

En natuurlijk de stemmetjes! Ach ja, de stemmetjes. Wat een feest was dat iedere keer als mijn wormpjes hun moorddadige kreten slaakten met hun Schotse of Jamaicaanse accenten, verscheen er een glimlach op mijn smoelwerk die er zeker een half uur na de strijd nog zat. Zucht! Wat een tijden waren dat.

Ik moet eerlijk bekennen dat het 'Worms-gevoel' alweer een beetje was weggezakt en bij mij [illegible] dat over het [illegible] lijk [illegible] de hoogste tijd [illegible] nieuw deel. En [illegible] mijn wenken [illegible] worden [illegible] Team 17 die mij voorzagen van een spiksplinternieuw geel-zwart CD'tje met daarop Worms: Armageddon.

## MEER FUN

Op het eerste gezicht is er niet zo veel nieuws te melden over deze versie. Er is duidelijk gebruik gemaakt van dezelfde graphics-engine als in Worms 2 en ook het merendeel van de wapens is hetzelfde gebleven. Er is wel een nieuwe interface ontworpen en er zijn een boel nieuwe stemmetjes bijgekomen.

Natuurlijk [illegible] maar niet het least is er hard gewerkt om de multiplay deze keer wel goed in orde te krijgen.

Het lijkt er op dat dit goed gelukt is. Je zou bijna kunnen zeggen dat deze Worms de perfekte Worms is. Als je het spel in je eentje speelt, zijn er maarliefst vier manieren om dikke pret te hebben. Je kunt even een snel potje tegen de computer spelen, je kunt je [illegible] voor de missies en die [illegible] Je kunt een potje wormen op internet of je kunt een deathmatch spelen.

Op een of andere manier heb ik met dat laatste het meeste fun gehad. De tegenstand die de computer biedt is namelijk heel acceptabel en hoe meer overwinningen je op je naam hebt staan, des te interessanter wordt de tegenstand.

Het is niet zo dat de computer meer raak gaat schieten maar [illegible] zit hem meer in de [illegible] grades die aan parachuutjes [illegible] beneden komen vallen en de taktiek die de computer gebruikt.

Nou, je begrijpt het alweer. Worms: Armageddon is de shit voor Worms-lovers. De nieuwe [illegible] zijn grappiger dan ooit en je kunt je wormen, behalve Schots, rasta en een heleboel andere talen en accenten, nu ook Nederlands laten praten. [illegible] deze [illegible] in huis!













# Nu korting op CD's én een gratis CD-singlebon bij Eurostyle

10

V&D CD-SINGLEBON ALS JE NU EEN REKENING OPENT

TIEN



ABN·AMRO *De bank*

Postzegel niet nodig



ABN AMRO
Antwoordnummer 10259
1000 PA AMSTERDAM

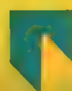
Ben jij nog geen 18 jaar? Open dan vlug een Eurostyle-rekening bij ABN AMRO. Dat is een handige betaal- en spaarrekening met een hoge rente.

Je krijgt je eigen Eurostyle-pas met pincode, waarmee je overal kunt betalen en geld opnemen. En je pas is tegelijk een Chipknip.

Als je 12 jaar bent (of ouder), komt op je Eurostyle-pas ook nog eens gratis 'CJP' te staan. Dat betekent dat je op heel veel plaatsen opeens heel veel korting krijgt. Op CD's, maar ook op koopvideo's, boeken en tijdschriften, concerten en evenementen.

Bovendien krijgt iedereen die voor het eerst deze rekening opent een V&D CD-singlebon van NLG 10,-. Als je zoveel voordeel niet wilt laten lopen, stuur dan meteen de kaart in. Of bel 0900 - 00 24 (40 cpm.).

Je krijgt dan een uitnodiging om met een van je ouders of verzorgers langs te komen en de rekening met een eerste inleg van NLG 25,- te openen.



**ABN·AMRO** *De* bank





# I'M THE GOOD AND THE BAD. YOU'RE JUST UGLY.



Burn 'em, blast 'em, or blow 'em away - Duke's packing serious heat!



Dukematch, baby! Multiplayer fraggin' in split screen or co-op.



Guns, girls and time travel - 3 centuries of Duke attitude!



[illegible] The Wild West [illegible] Victorian England! Post - Apocalypse NYC!

A FISTFUL OF ATTITUDE...
TRAVELING THROUGH TIME...
TAKING OUT ALIEN TRASH...
A MAN CALLED DUKE.

# DUKE NUKEM
## ZER:Ø H:ØUR™

ONLY ON NINTENDO 64













# wedstrijd: schrijf je eigen recensie

Alle schoolgaande PU'ers gebruiken natuurlijk de PU-agenda om hun huiswerk en al die prachtige cijfers voor proefwerken, SO's etc. in te noteren. In die agenda stond ook een wedstrijd met de vraag een gamesrecensie te schrijven in PU-stijl. Roderick Leermakers' review over Sanitarium vonden we de beste. Hij wint een spel naar keuze en publikatie van zijn verhaal in deze PU.

# SANITARIUM

**Sanitarium is misschien wel het vreemdste, absurdste adventure ooit. Sanitarium is zo vreemd, dat zelfs de makers dat vinden. Dat blijkt wel uit de manier waarop ze het spel 'aanprijzen': "Sanitarium, a disturbingly dork adventure...."**

### WIE, WAT, WAAR?

Sanitarium kan met recht zeggen dat het vaagste intro ooit heeft. Donkere, vage beelden laten iemand met grote haast zien die in zijn auto stapt en wegscheurt in een stormachtige nacht. Door de regen ziet hij niets en jawel hoor, hij dondert in een ravijn. Als hij bijkomt, hoort hij een alarm en een aantal vluchtende dokters. Dokters? Waar is die gast terechtgekomen? En wie is die gast eigenlijk?

### VAAG

Hier begint het spel, en geloof me, het intro heeft meteen de toon gezet voor de rest van dit adventure. Het hele spel loop je rond in een vage wereld met vage, bizarre mensen. Dat begint meteen in het eerste hoofdstuk, waar je moet ontsnappen uit een gevangenisachtig gesticht. Het hele eerste (korte) hoofdstuk is in feite een soort opwarmertje om te laten zien hoe alles werkt.
Je kijkt schuin bovenop Max, want zo heet je, vanuit een isometrisch standpunt. Het spel bestaat uit een aantal hoofdstukken en elk hoofdstuk speelt zich af in één (fraai gerenderde) omgeving.
Denk niet dat dit weinig is en dat je er zo klaar mee bent, want elke omgeving zit barstensvol dingen om te gebruiken of mensen om mee te praten (of ook te gebruiken natuurlijk).

### POMPOENEN

Wat heel leuk is aan Sanitarium, is dat elk hoofdstuk eigenlijk los van het andere staat. Er zit wel een kleine rode draad doorheen, maar voor de rest hebben ze een heel ander verhaal en achtergrond. Elk hoofdstuk zit goed in elkaar en heeft een apart, diep en vooral krankzinnig verhaal.
Zo kwam ik in een dorp met verminkte kindertjes waarvan de ouders vermoord waren. Het hele dorp was overspoeld met plantenstengels en de kinderen praatten aldoor over een mysterieuze moeder. Ook vond ik allerlei krantenknipsels over lijken en meteorieten en spitte ik met een zeis door een veldje met moordlustige kraaien en pompoenen. Elk hoofdstuk is weer een web van mysteries.

### DOORLOPEN!

De graphics in Sanitarium zijn mooi, ook in de lagere resoluties. De gameplay is even wennen maar zit wel snor.
De enige minpunten zijn dat het soms irritant is dat Max een beetje langzaam loopt, maar vooral dat je niet weet wat er van je verwacht wordt. Meestal doe je dan maar wat of loop je rond zonder dat je nu precies weet wat je te wachten staat of wat je moet doen. Gelukkig weerhouden de minpunten Sanitarium er niet van een hoge score te halen, want voor dit originele adventure (bijna) niets dan lof!

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9⁵ |
| geluid | 8⁰ |
| originaliteit | 9⁰ |
| speelbaarheid | 8⁰ |

- ▲ Veel diepgang
- ▲ Origineel
- ▲ Op zichzelf staande hoofdstukken
- ▼ 'Missie' niet altijd duidelijk

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Gespeeld op: Pentium200 MMX, 32 Mb RAM, 20x CD-speler, muis, SVGA, Win 95.
Fabrikant: ASC Games
Distributeur: Mind Multimedia
Tel:0317-422224

**8⁶**

Sanitarium is een geslaagde combinatie van mysterie met een aantal horrorachtige elementen. Klasse!

RODERICK

Gatverdamme wat een troep.

Op Freak Beach zit het vol met psychopatische clowns.

The Final Confrontation in een zeer zieke omgeving.

Het spel kent vrij gewelddadige beelden, zoals deze smakelijk opgespietste lijken.

Rust zacht...

De kids worden behandeld als slaven.

**POWER TIP**

Soms heb je iets heel kleins nodig om verder te komen, zoals een minuscuul steentje. Let dus goed op en ga geduldig over het scherm heen.

WINNAAR PU AGENDA-WEDSTRIJD

review

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $8^{7}$ |
| geluid | $8^{5}$ |
| originaliteit | $8^{3}$ |
| speelbaarheid | $8^{9}$ |

- Achttien levels
- Gruwelijke wapens
- Prachtige graphics
- Prima besturing

**NINTENDO 64**
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel:030-6097100

$8^{6}$

Rogue Squadron is een toppertje; prachtige graphics, overdonderende geluidseffekten en een zalige gameplay. De achttien totaal uiteenlopende missies zullen je zeker zoethouden tot het nieuwste deel van George Lucas' meesterwerk op het witte doek te zien is.
KEES

# STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D

**Als opwarmertje voor het eerste deel uit de Star Wars saga dat ergens dit jaar in de bioscoop te zien zal zijn, verschijnt nu alvast Rogue Squadron. Een meeslepend spel dat zich afspeelt in de periode tussen de delen Star Wars: A New Hope en The Empire Strikes Back.**

## THE FORCE ALS RELIGIE

De Star Wars cyclus heeft een enorme invloed gehad op mijn algemene ontwikkeling. Praktisch alle vrije uurtjes (en dat zijn er nogal wat als je onder de tien bent) besteedde ik samen met mijn buurtgenootjes met het bestrijden van Darth Vader en zijn handlangers. Aangezien we allemaal Luke Skywalker en Han Solo wilden zijn, bestond de Rebel Alliance bij ons altijd uit een meervoud van die twee. Gehuld in geïmproviseerde uniforms en gewapend met een zaklantaarn als lichtzwaard gingen wij de Keizerlijke troepen te lijf. The Force was onze religie.

## SKYWALKERTJE SPELEN

Je begrijpt dan ook dat ik er geen enkele moeite mee had om Rogue Squadron onder handen te nemen. Lekker ouderwets Luke Skywalkertje spelen en er nog voor betaald krijgen ook. That sounds like a plan. Je bent de aanvoerder van de elite squadron van de Rebel Alliance luchtmacht. Samen met toppers als Wedge Antilles voer je een reeks van uiteenlopende missies uit die variëren van reddingsakties, het vernietigen van vijandelijke doelen tot het vervoeren van waardevolle dokumenten en goederen. Het mooie van deze baan is dat je niet alleen levensgevaarlijke capriolen mag uithalen in razendsnelle vliegmachines, je komt ook nog eens ergens. De achttien missies brengen je naar alle uithoeken van het Star Wars zonnestelsel. Zo bezoek je Skywalker's thuisplaneet Tatooine, [illegible] piratennest Corellia [illegible] waterplaneet Ca[illegible]. Voor [illegible] resultaat en [illegible]iem speelplezier moet jij bij iedere missie een minimaal aantal punten zien te scoren. Dit wordt beloond met een medaille waardoor je in een later stadium in rang stijgt en de mogelijkheid krijgt om geavanceerdere wapens aan te schaffen en nog snellere schepen te besturen.

## GRUWELIJKE VLIEGMACHINES

In eerste instantie heb je de keuze uit een vijftal gruwelijke vliegmachines; de X-wing, A-Wing, Y-Wing, Snowspeeder en V-Wing . Stuk voor stuk razendsnelle schepen met verschillende karakteristieken. Zo is bijvoorbeeld de A-Wing het snelste schip uit de vloot maar tevens ook het schip met het zwakste pantser. De Y-Wing daarentegen heeft een ijzersterk schild en een ruim arsenaal aan wapens maar is ook het langzaamste schip in het spel. Het is aan te raden om alle kleine schepen aan een kleine testvlucht te onderwerpen zodat je voor iedere missie het juiste schip selecteert.

Binnen zonder kloppen.

Ook 's nachts is het een lust voor het oog.

Recht op het doel af!

Vet toestelletje, niet?

... voor het beste resultaat.

Wings in alle soorten en maten.

Gewoon blijven knallen...

**POWER TIP**
Wanneer je verdwaald bent, volg dan de andere piloten, deze begeleiden je naar je doel.



# WARS
# QUADRON
# D



**Goed nieuws voor de Warsies. Lucas Arts heeft een nieuwe Star Wars Game geproduceerd: Rogue Squadron. Een 3D-shooter met tonnen blastvlees.**





### COMMANDER LUKE

Rogue Squadron is de naam van een elite-eenheid van Starfighter piloten. Oprichter van deze groep is niemand minder dan Luke Skywalker.
Het Rogue Squadron heeft de taak de meest ingewikkelde missies tot een goed einde te brengen. Dit kan variëren van het aanvallen van een basis van het Gallactische Keizerrijk tot het begeleiden van een konvooi of het verdedigen van een stad van de Rebellen Alliantie.
De missies hebben slechts één ding gemeen: de strijd is keihard en een aantal piloten zal de thuisbasis op zeker niet meer terugzien.

### X-, Y-, A- EN V-WINGS

De zestien missies vinden plaats in de periode tussen Star Wars: A New Hope en The Empire Strikes Back.
Voor de verstokte fanaten zal deze game een feest der herkenning zijn. Vrijwel alle voertuigen, omgevingen en figuren uit de bovengenoemde periode zitten in het spel. Als piloot kun je, afhankelijk van de missie, een X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing en Snowspeeders besturen. Onderweg neem je het op tegen TIE-Fighters, Tie-Bommenwerpers, Imperial Shuttles, AT-AT's en AT-ST's. Daarnaast kent het spel originele Star Wars soundtracks.
Op het eerste gezicht lijkt RS een lineaire shooter. Toch is het mogelijk om levels over te slaan, zonder te hacken. Daarvoor moet je een bestaande piloot klonen en zijn gegevens in het 'player roster' invoeren. Je beschikt vanaf dat moment niet alleen over zijn kwaliteiten, maar komt ook in het level terecht dat deze knaap inmiddels heeft bereikt.

### TIE-FIGHTER

Elke missie speelt zich in een andere omgeving af. De ene keer suis je over een woestijn heen, de andere keer vecht je in een stad bij nacht.
Zoals ik eerder vertelde, kent elke missie een ander doel. Soms moet je verdedigen, soms aanvallen. De aktie blijft echter steeds hetzelfde: knallen, knallen en nog eens knallen. Alle vijanden dienen te worden uitgeroeid en daar ben je wel even mee bezig. Hoe verder je in het spel komt, hoe groter en sterker de tegenstand wordt. De vijanden laten zich dankzij de goede AI niet bepaald makkelijk pakken. Als je bijvoorbeeld achter een TIE-Fighter zit, zal deze in een ultieme poging je af te schudden van links naar rechts gaan fladderen.
De graphics zijn overtuigend, maar behoren mijns inziens niet tot de absolute top. Het spel kan echter op een Pentium 90 gespeeld worden, en dat is natuurlijk ook wat waard.
Het geluid is wel super. De originele Star Wars soundtracks klinken prachtig en de knallen en kreten passen goed bij de aktie.
Met de besturing van de diverse Wings had ik verder geen enkel probleem.

### MEDAILLES

Hoewel de gameplay redelijk simpel is, ging RS mij niet vervelen. Ten eerste is de aktie daarvoor te heftig en ten tweede heeft Lucas Arts heel slim voor een wedstrijd binnen een wedstrijd gezorgd. Hoe meer vijanden je binnen zo min mogelijk tijd en met zo min mogelijk munitie uit de lucht knalt, hoe meer punten je scoort. En met die punten kun je weer bronzen, zilveren of gouden medailles behalen. En hoe meer medailles je hebt, hoe meer voertuigen er vrij komen, of misschien wel een verborgen level…

Spook-shooten.

TIE-Fighters boven mijn stad.

Dat wordt straks zandhappen voor ze.

De Henk Wijngaards van Star Wars.

...Bingo

Nog een beetje naar links en...

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8[0] |
| geluid | 9[5] |
| originaliteit | 8[0] |
| speelbaarheid | 9[0] |

- Volop aktie
- Star Wars soundtracks
- Veel blastvlees
- Originele voertuigen

**PC CD-ROM**
Prijs ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart of SVGA, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Homesoft/ GT Interactive
Tel: 023- 5311241

**8[7]**

**Rogue Squadron zal geen enkele Warsie teleurstellen. Maar ook andere shooter-fans kan ik dit spel aanraden want de aktie zal je zeker op het puntje van je stoel houden.**

J.J.

**POWER TIP**

Blijf goed op je squadronleden letten, die weten precies waar de aktie is.

# Parasite Eve

AMERIKAANSE IMPORT

Vuile rat!

Gewoon negeren die hap.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $7^{5}$ |
| geluid | $8^{5}$ |
| originaliteit | $8^{0}$ |
| speelbaarheid | $6^{8}$ |

- ▲ Goed plot
- ▲ Goed geluid
- ▲ Spannend
- ▼ Niet sensationeel

**PLAYSTATION**
N.N.B.
Fabrikant: Squaresoft
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

$7^{7}$

**Parasite Eve is grafisch en kwa gameplay alweer een beetje verouderd en daarom minder aantrekkelijk voor gamers die het onderste uit hun PlayStation willen halen. Maar als je geïnteresseerd bent in een degelijke adventure met een spannend plot dan word je op je wenken bediend.**
BORIS

**Parasite Eve, van dezelfde makers als Final Fantasy VII, gooide hoge ogen in Japan en Amerika en na meer dan een jaar wachten, is nu eindelijk ook een Europese release aangekondigd. Heeft Parasite Eve de tand des tijds kunnen doorstaan?**

### MITOCHONDRIA

Mitochondria is een micro-organisme dat in elk levend wezen woont en daar, ogenschijnlijk vredelievend, gewone cellen van energie voorziet. Mitochondria heeft een eigen genetische code en heeft ook de mogelijkheid om zichzelf te vermenigvuldigen en te ontwikkelen.
Na jarenlange research naar de herkomst van dit mysterieuze organisme, hebben wetenschappers het tot de oorsprong kunnen traceren: een vrouw in het oude Afrika. Ze noemden haar Mitochondria Eve.

### DRAMA

Op een avond gaat Aya, agente bij de New York Police, naar de opera. Het was met name de aankondiging in de krant voor de eerste voorstelling van deze opera die haar aandacht greep. Aya had een vreemd gevoel dat ze daar naar toe moest gaan en zo gezegd zo ge-diggie-daan.
Het duurt natuurlijk niet lang voordat het helemaal mis gaat. Net als de opera goed en wel begonnen is, vliegen de bezoekers spontaan in brand. Er is totale paniek, mensen rennen als levende kerstboomverlichting door elkaar en temidden van al deze chaos is er een actrice op het podium die maar door blijft zingen.
Aya, die vreemd genoeg ook niet in brand vliegt, probeert zich een weg naar het podium te banen en als ze daar eindelijk aankomt, volgt de eerste confrontatie met Eve. Mitochondria Eve, ook wel Parasite Eve genoemd, heeft zich door de jaren heen weten te muteren tot een super intelligent wezen en alle energie die ze vroeger af moest staan aan gewone cellen kan ze nu inzetten om de wereld te vernietigen. De enige die haar kan weerstaan is Aya en ze heeft zes dagen de tijd om uit te zoeken waarom Mitochondria nu toeslaat, waarom ze zelf over krachten bezit die haar beschermen tegen Eve en hoe ze Eve uiteindelijk moet verslaan.

### EITJE

De gevechten zijn nooit real-time maar bestaan, zoals meestal in Japanse RPG's, uit het omstebeurt uitzoeken van een wapen en een slachtoffer. Vervolgens probeer je je tegenstander net zolang te ontwijken totdat je energiebalkje weer is opgeladen en je weer een keuze uit het aanvalsmenuutje mag maken.
In Final Fantasy VII kwam hier een boel taktiek en aktie bij kijken, maar bij Parasite Eve is dat niet het geval. De truuk zit 'm erin om met behulp van tools en wapens de perfekte gun te maken. Door het hele spel heen vind je uzi's, shotguns, raketwerpers en ga zo maar door. Als je een shotgun hebt die ver kan schieten maar bijvoorbeeld maar twee keer schiet per beurt, dan kan je een wapen dat vijf keer schiet per beurt uit elkaar slopen en die vijf-keer-schieten-eigenschap overzetten naar je shotgun. Terwijl je door gebouwen loopt, op zoek naar clues en oplossingen voor puzzels, word je om de zoveel tijd lastiggevallen door gemuteerde beesten die je aanvallen. Het is echt belachelijk eenvoudig om deze beesten te verslaan. Moeilijker wordt het pas bij de levelbosses, daar zitten er een paar van in het spel die echt heel lastig zijn om te grazen te nemen.

Smerige cop-killer!

Make my day!

Japanese style.

**POWER TIP**

In het Chrysler Building liggen twaalf trading cards. Breng ze naar Wayne en hij zal je een Tool Kit geven. De Tool Kit geeft je unlimited Tools.

Stervende muntant.

Onverschrokken Aya.

Wie is u?

Schiet tussen zijn ogen.

# SOUTH PARK

**Ken je South Park al? Het ziet er uit als een lollige tekenfilmserie maar is in wezen grof, hard, bizar en aburd. Zwaar oké dus. Ingrediënten genoeg voor een puike game?**

**POWER TIP**
Er is ook ... van South Park. ... de moeite van het beluisteren waard.

**RAPPORT**

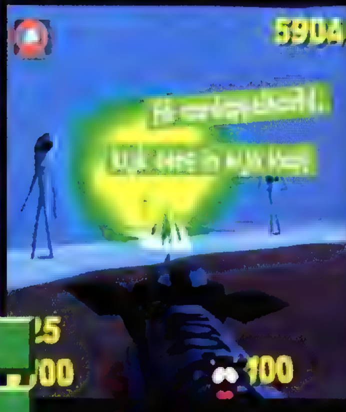
| | |
|---|---|
| graphics | 7⁵ |
| geluid | 8⁰ |
| originaliteit | 8⁰ |
| speelbaarheid | 7⁰ |

- ▲ South Park rules
- ▲ Schelden
- ▼ Te kort
- ▼ Geintje is snel over

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

**7⁶**

Voor South Park fans is deze game een absoluut hebbedingetje, maar ook die zullen moeten toegeven dat de glans van deze game te snel verbleekt. De gein, de grove woorden en de absoluut knotsgekke wapens zijn zeker in het begin erg vermakelijk, maar al snel is de lol er een beetje af omdat je voortdurend hetzelfde moet doen.
JAN




### ALLES KAN

South Park is op dit moment in the States een van de meest besproken TV-series en min of meer de opvolger van Beavis & Butthead. De serie die handelt over een groepje grof gebekte achtjarigen en hun vriend de Chef-kok in het lullige stadje South Park, is inmiddels een ware culthit. Chef ken je misschien van zijn mega radiohit 'Chocolate Salty Balls'.

De kracht van South Park is dat het vol hypocriete (lees Amerikaanse) taferelen zit, dat er geen blad voor de mond wordt genomen en er voortdurend mensen op pijnlijke wijze te kakken worden gezet of zelfs de pijp uitgaan. Alles kan in South Park. Zo ook in de videogame. Het is een soort shooter in South Park stijl.

Een evil meteoor is ingeslagen met als gevolg allemaal vreemde gebeurtenissen en alien verschijnselen. Jij gaat als een van de vier kids op pad met een bizar wapenarsenaal om de orde (zover mogelijk) te herstellen.



### PIS OP EEN SNEEUWBAL

Het spel bestaat uit vijf levels waarin je moet schieten op dingen, beesten of mensen die door de meteoor op hol zijn geslagen.

In level 1 zijn dat losgeslagen kalkoenen. Je eerste wapen is een sneeuwbal. Daarmee mep je die kloekende verenbalen makkelijk omver. Geinig is de tweede optie die sommige wapens met zich meedragen. Zo kun je ook op de sneeuwbal pissen en vervolgens een bezeken sneeuwbal wegsmijten. Geinig. De wapens zijn sowieso absurd net zoals alle levels. Met behulp van basketballen, elektrotankjes, een Cow launcher (schiet koeien af) en een chicken shooter (lanceert eieren) kun je aliens, ufo's, vee, robots, op hol geslagen speelgoed en andere vreemde dingen te lijf. Ook moet je vaak je vriendjes oppikken die voortdurend lopen te vloeken. Soms wordt dit onderbroken door een cencuurpiepje.

### VERVELING

De graphics komen in strakke 3D en maken gebruik van de Turok 2 engine, dus dat zit wel goed. Alles heeft daardoor de sfeer van de tekenfilm, alleen blijft het wel erg blokkig. Jammer is bovendien dat je nergens in kan klimmen of op kunt staan. Je bent puur aan het rondrennen op een aangeven route.

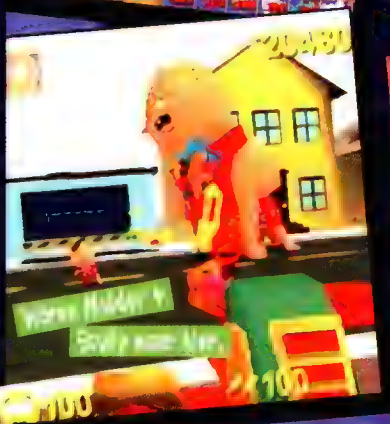
De geluidjes zijn oké, alleen had die censuurpiep niet gehoeven.

Het spelen van South park is zeker lollig maar als snel dreigt de verveling toe te slaan. Je kunt namelijk niks meer doen dan rennen en schieten. Hoe leuk die wapens ook zijn, na een tijdje weet je dat wel. Ook is er te weinig interaktie met de omgeving. De boys van Acclaim hadden veel meer met de South Park mogelijkheden kunnen en ook moeten doen.













review

# Tunguska

**Neem een paar teentjes Deathtrap Dungeon, gemixt met een vleugje Resident Evil, een snufje Alone In The Dark en je krijgt Tunguska. Een smakelijke game uit de Oost-Europese keuken.**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $8^5$ |
| geluid | $8^5$ |
| originaliteit | $7^8$ |
| speelbaarheid | $8^8$ |

▲ Zeer sfeervolle game

▲ Lekker klappen en trappen uitdelen

▼ Gangetje in, gangetje uit

▼ Vechten soms onoverzichtelijk

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 280 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Exortus/ Project Two
Distributeur: Media Connection
Tel:0570-502626

$8^4$

[illegible] Oostblok begint [illegible] al aardig te leren, [illegible] is [illegible] niet baan[illegible], maar het [illegible] zeker de [illegible] middelmaat. [illegible] rammen, [illegible] en trappen [illegible] mythische [illegible] met ook nog [illegible] beetje adven[illegible]. Goed gedaan [illegible]!

JAN

**POWER TIP**

[illegible] diep een gang of [illegible] tijdens het vechten, [illegible] dan wordt het al [illegible] klein en krijg [illegible] te veel klappen.

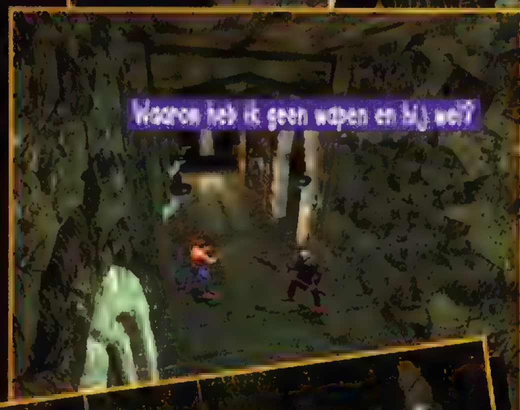
**OPRUKKEN**
Komen de meeste games uit The States en Engeland, het Oostblok rukt langzaam op. Denk aan Pilgrim, Ring en natuurlijk het adventure Reah. Die laatste titel kwam uit de overkoepelende stal van Project Two en die is ook nu weer verantwoordelijk voor het arcade aktie-adventure Tunguska. Afkomstig van deels Pools, deels Russische makers en als geheel in grote lijnen zeer geslaagd.

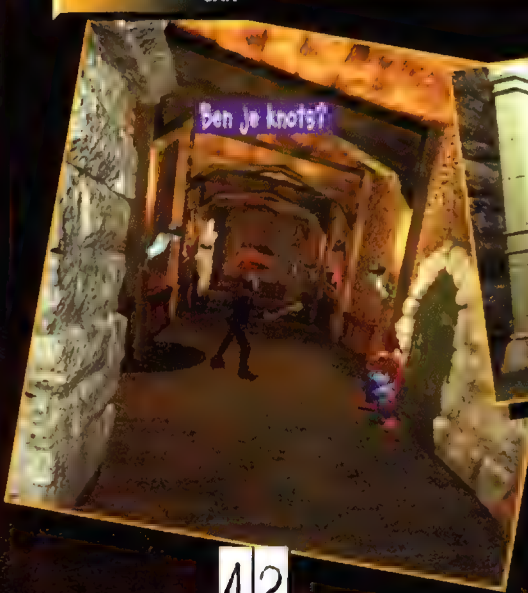
**STOEL**
De held in Tunguska is Jack Riley, een absurd gespierde bul (je ziet zijn wasbordje door zijn te strakke T-shirt heen) die onschuldig ter dood veroordeeld is. Zijn vriendin is vermoord en hij kreeg de schuld in zijn schoenen geschoven.
Het spel begint met een supersmooth intro-filmpje (Blade Runner kwaliteit!) waarin we Jack naar de elektrische stoel geleid zien worden. Vlak voordat de schakelaar omgaat, doet de dienstdoende politieagent zijn zonnebril af en kijkt met haast duivelse blik in Jack's ogen.
Als Jack 220 volt door zijn body krijgt gepompt, verandert de speknek cop in een demon uit de hel en Jack zweeft zomaar tussen tijd en ruimte! Vluchtend voor de kaken van de demon komt hij uiteindelijk in een andere dimensie terecht.

**ELIXER**
Die dimensie doet mysterieus middeleeuws aan en Jack bevindt zich voor het grootste gedeelte van het spel in een enorm kasteel vol gangen en kamers. Allerlei duistere monniken, monsters en ridders staan klaar om klappen te krijgen en Jack moet zich al trappend en vuistslagen uitdelend een weg banen.
De slechte, donkere dudes hebben ook nog eens Talismannen van het Goede gestolen, te weten Geloof, Hoop en Liefde, om zo hun elixer van de duisternis compleet te maken..

**TRAP-KLAP-MEP**
De eerste monniken die je tegenkomt, zijn al geen lieverdjes; een paar raken trappen tegen je kaaklijn en je bent alweer afgevoerd. Gelukkig heeft Jack ook heel wat moves ter beschikking en is het vechten zelf goed uitgewerkt. Als je mis trapt, draait Jack zich automatisch naar zijn vijand toe, en niet op zo'n manier als in vele ander games, dat je ineens een trap in je rug krijgt omdat je nog niet omgedraaid was. Af en toe is het vechten wel wat priegelig doordat je helemaal achter in een hoek staat te meppen en de camera niet inzoomt. Later vind je ook wapens zoals een stok, bijl of zwaard en dan heb je gelukkig je tegenstanders sneller neergemept.


Waar is de afwasmachine?


Waarom heb ik geen wapen en hij wel?


Ben je knots?


Pas op of ik laat mij'n leeuw los!

Dit is dus niet de bedoeling.

Hij moet gaan liggen, niet jij!


Weet je ook eens hoe kistkalveren zich voelen.

# NU BIJ BART SMIT:
# MOBIEL BELLEN IN HEEL NEDERLAND VANAF 25 CENT PER MINUUT

BEREIK IN HEEL NEDERLAND
VANAF 1 APRIL

**Telfort Pak&Bel Pre-Paid** (alleen in dekkingsgebied; zie kaartje)

- geen abonnementskosten
- geen aansluitkosten
- vooraf uw beltegoed bepalen d.m.v. telefoonkaart
- inclusief Fl. 75,- beltegoed
- inclusief geavanceerde Motorola C520 GSM-telefoon

**Motorola C 520**

- kaart-telefoon
- GSM 1800 band
- gewicht: 170 gram
- Standby-tijd: tot 110 uur
- Spreektijd: tot 230 minuten
- geschikt voor SMS/FAX-verkeer
- geheugen: 99 telefoonnummers
- snel-kies menu (Quick-acces)




199,-

**Telfort Pak&Bel met abonnement**

- je loopt bellend de winkel uit
- steeds een maandelijks contract
- abonnement ieder moment opzegbaar
- altijd 0,25 cent per minuut!
- 200 gratis belminuten bij abonnement van fl. 50,-, anders fl. 25,- per maand
- keuze uit: Motorola CD930 en Motorola M3188 GSM-telefoon

**Motorola M 3188**

- GSM 900 en 1800 band
- gewicht: 170 gram
- Standby-tijd: tot 70 uur
- Spreektijd: tot 180 minuten
- geschikt voor SMS/FAX-verkeer
- geheugen: 99 telefoonnummers
- snel-kies menu (Quick-acces)



199,-




Bellen slechts 25 cent per minuut!

**Motorola CD 930 GSM-telefoon**

- GSM 900 en 1800 band
- gewicht: 120 gram
- Standby-tijd: 90-105 uur
- Spreektijd: 210-270 minuten
- geschikt voor SMS/FAX-verkeer
- geheugen: 99 telefoonnummers
- trilalarm functie
- 3 minuten memo-recorder
- Verkrijgbaar in zilverkleurige, blauwe en zwarte uitvoering.

299,-

**Bij Bart Smit kun je natuurlijk ook accesoires krijgen voor je mobiele telefoon, zoals een tasje en autosets.**

Pak & Bel

**Let op:**
Telefoons verkrijgbaar bij filialen in het hier afgebeelde dekkingsgebied.



Bel voor filiaaladressen onze infolijn: 0900-2352278 (0,40 cent p/m) tijdens winkelopeningstijden. Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden

bart smit
ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN



# Ancient Conquest

## The Golden Fleece

Ancient Conquest speelt zich af in het mythische Griekenland en biedt weer eens wat anders dan de gemiddelde strategische wargame.

**POWER TIP**
Om een goed idee te krijgen van het spel, kan je de demo downloaden van het web.

### TOORN

De toorn van de Goden viel neer op het rijk van de oude Grieken. Overstromingen, vulkaanuitbarstingen en mislukte oogsten waren het gevolg. Bovendien kwamen barbaren en monsters op de proppen en zorgden voor paniek, criminaliteit en chaos.
Aan jou de taak om de Grieken of de verkennende Perzen te spelen, een nieuwe beschaving te stichten en je macht op de aloude zeeën te tonen en in ere te herstellen.

### GEKRAAK EN GEBLOEP

De nadruk bij Ancient Conquest ligt op zeeslagen. Ook op land moet er gevochten worden maar de hoofdmoot van het spel bestaat uit het uitbreiden en sterker maken van je vloot.
Naast resourcement in de vorm van voedsel en het binnenhalen van het betalingsmiddel amber, moeten er gebouwen gemaakt worden, maar verder is alles gericht op je handels- en gevechtsschepen.
Je kunt boten uitrusten met krachtige stormrampen, katapulten en boogschutters en ze taktisch inzetten in de strijd. Ook de handel en vervoer van gewassen en voedsel is essentieel. De diverse typen schepen varen anders en hebben alle hun plus- en minpunten. Vooral het tot zinken brengen van een vijandelijk schip schept veel genoegen omdat dat gepaard gaat met gekraak van hout en gebloep in het water. Nice.

### ONTDEKKINGSREIS

Als een echte Berend Botje ga je, eenmaal op volle sterkte, op ontdekkingsreis. Want naast vechten tegen de vijand is het je taak om het Gouden Vlies te zoeken. Een wolsoort van puur goud. Hoe verzinnen ze het? Daar kan je vast een duur jasje van laten maken.
Dit avontuurlijke element in het spel is een zeer aardig gegeven.
Je kunt op zoek gaan naar diverse helden die je op je queeste kunnen helpen. Deze helden zitten her en der in het spel verstopt en eenmaal lid van je bemanning heb je er een goede priester, zeeman, of krijger bij.
Daarnaast zit Ancient Conquest vol met tot de verbeelding sprekende element als magic items, temple spells, wizard lairs, zeeslangen, vliegende dragons, gorgons, harpijen en meer lekkere ongein.




**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $7^5$ |
| geluid | $8^0$ |
| originaliteit | $8^7$ |
| speelbaarheid | $8^4$ |

- ▲ Griekse mythologische wezens
- ▲ Scheepselement voert boventoon
- ▲ Logisch upgrade systeem
- ▼ Ziet er soms een beetje lullig uit

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Megamedia
Distributeur: Pro Distribution
Tel:020-4535135

**$8^2$**

Ancient Conquest is een leuke game die een avontuurlijk element door het RTS thema roert. De nadruk op de zeegevechten vond ik persoonlijk een aardig gegeven, en de wereld van de Grieken met hun goden, mythen en sagen zal de fantasten zeker aanspreken. Of zoals Oceanus, God van de wereldzee en oudste der Titanen, het al zei: 'beter één Stroomnimf in de hand dan een Riviergod in je bed!'
JAN

# STARSHOT

**Op de een of andere manier doen Mario- en Crash Bandicoot-achtige platformgames het niet al te best op de PC. Tovert het goochelaartje Starshot wellicht iets verrassends uit z'n mouw?**

### BLOED VERPLICHT?

Er zijn maar weinig geweldloze platformgames die echt scoren op de PC. Slechts Pandemonium I en II en Jazz Jack Rabbit I en II wisten een behoorlijke schare fans te trekken. Daarentegen vallen dit soort produkten voor de N64 en PlayStation weer nauwelijks aan te slepen. Banjo Kazooie staat bijvoorbeeld al maanden in de top-tien van best verkochte spellen op de N64. Blijkbaar is bloed en gore dus een must voor PC-gamers. Ondanks de slechte voortekenen besloten producent Ocean en uitgever Infogrames de platformgame Starshot (voorheen Space Circus) niet alleen voor de N64 te ontwikkelen, maar ook voor de PC.

### HOOTERS EN BIERBUIKEN

Starshot is een cute goochel-beestje dat optreedt in het Galactische Space Circus. De harige versie van Hans Kazan probeert het circus, dat in verval is geraakt, weer op te peppen met nieuwe trucs en acts. Dit lukt de springerige versie van Siegfried en Roy aardig, tot grote schrik van een aantal concurrenten. Het Space Circus kan voor het eerst sinds jaren weer door het heelal toeren.

De concurrentie laat het er echter niet bij zitten. Tijdens de promotie raketten-optocht van het Space Circus op aarde gaat er een bom af. De baas van het Space Circus is woedend en wil absoluut weten wie er achter deze terreurdaad zit. Hij stuurt onze vriend Starshot op pad.

De speurtocht van Starshot begint op Tensun, een planeet waar de aardse bewoners hun vakanties doorbrengen. De zon schijnt daar immers 24 uur per dag. Je treft jezelf dan ook aan in een bijzonder kleurige en schitterend getekende fantasiewereld, die zo uit een N64 of PlayStation-game lijkt te zijn weggerukt.

Het is zwaar weird wat je onderweg tegenkomt. Babes met enorme hooters, toeristen met dikke bierbuiken die ronddobberen op enorme luchtmatrassen, kingsize moordvissen en maffe surfers, die af en toe recht de rotsen in speren. De vijanden zijn ook niet bepaald van het gangbare soort. Zo slaan babies je met hun rammelaars op je aars (kost één leven!) en meppen rondborstige agentes je met hun knuppeltje in elkaar.

Of je nu wilt of niet, je zult deze lieftallige wezens toch echt moeten neerleggen, wil je de missies volbrengen.

### CAMERAVOERING

De gameplay in Starshot bestaat uit het bekende spring-, schiet- en renwerk. Onderweg pak je natuurlijk de nodige powerups op. Aan de bediening van Starshot moest ik in het begin een beetje wennen, met name vanwege de cameravoering. Jij mag de cameravoering als speler namelijk helemaal zelf doen.

Soms is dat handig, zo kun je zelf bepalen hoe je op Starshot kijkt (3e persoon of van boven). Soms speelt het ronduit onhandig. Als je bijvoorbeeld een scherpe bocht maakt, draait de camera niet meteen met je mee. Zie je Starshot dus eerst van achteren, nu staar je hem recht in zijn face en dat speelt voor geen meter.

Een beetje oefenen wil echter wel helpen. De ervaring leerde bovendien dat, wanneer Starshot een scherpe bocht moet maken, hij bijna nooit meteen aangevallen wordt.

Een enorm pluspunt van Starshot is het non-lineaire karakter. De zeven enorme omgevingen kennen allemaal hun eigen opdrachten. Hoe je die echter uitvoert, moet je zelf weten.

Omdat de opgepakte powerups en gedode vijanden steeds weer terugkeren, kun je Starshot vreselijk lang blijven spelen.

**POWER TIP**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8,5 |
| geluid | 8,5 |
| originaliteit | 9,0 |
| speelbaarheid | 8,0 |

- ▲ Non-lineair
- ▲ Platformgames kunnen leuk zijn
- ▲ Weirde omgevingen
- ▼ Camera-voering soms verwarrend

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

**8,5**

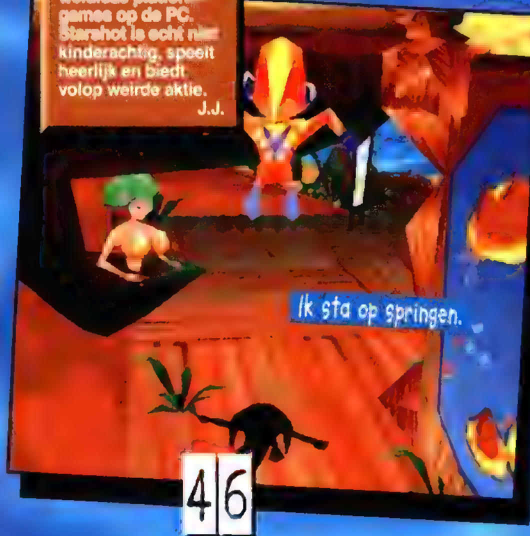
Het moest maar eens afgelopen zijn met de matige verkoopcijfers van geweldloze platformgames op de PC. Starshot is echt niet kinderachtig, speelt heerlijk en biedt volop weirde aktie.
J.J.


Doorsnee Duitse strandtoerist.

Sorry babe, I didn't mean to hurt you.


Gebit van Erica Terpstra.

Laagvliegende surf-dude.


Ik sta op springen.


Mag ik even in uw glazen bollen kijken?

review

# Uprising 2: Lead & Destroy

**Het originele Uprising was zijn tijd ver vooruit maar kende tegelijkertijd flink wat kinderziekten. Uprising 2 ziet er een stuk volwassener uit, maar slaagt het ook op inhoudelijke gronden?**

### REVOLUTIE

Uprising was een van de eerste games die first person real-time strategy bracht. Het was vrij revolutionair en ook wel een logisch vervolg op al die Command & Conquer klonen die de markt overheersten.
De speler reed rond in een soort buggy-tank (Wraith) en was tot de tanden bewapend. Vanuit je tank kon je je vijanden neerknallen, maar tegelijkertijd bouwde je strukturen en een basis op voor backup en resource inkomsten.
Battlezone ging vervolgens met het idee aan de haal en combineerde het met stunning graphics en lichteffekten. 'Dat kunnen we beter', dachten ze bij 3DO en zie hier: Uprising 2.

### ALIENS

Het eerste dat opvalt aan Uprising 2 is dat je niet langer tegen humans vecht maar tegen aliens, genaamd The Trich.
The Trich hebben een opvallend uiterlijk; zwart en grijs is de mode bij de Trichs dit jaar en bovendien hebben ze een harde, puntige look. Een soort combinatie van insekten en slangachtige wezens, hetgeen ook geldt voor hun bombers en vliegtuigen en voor sommige groundunits en gebouwen. Ze hebben allemaal een agressieve, echte alien 'feel' over zich.
Daarnaast is het 3D 'eyecandy' wat de klok slaat. De makers hebben echt alle registers opengetrokken om een zo gelikt mogelijke game te maken. De diverse planeten, de bewegende luchten, de felle kleuren, de intense explosies; alles ziet er strak en dope uit. Bijna Unreal kwaliteit.

### GEMISTE KANSEN

Mooie graphics maar nog heftigere aktie is het motto in Uprising 2. Vooral waneer The Trich een soort alles-of-niets offensief inzetten, waarbij je je units ziet knokken, luchtbombardementen iedere minuut plaatsvinden, tanks over en weer razen en jij in je Wraith er door heen sjeest en als een gek om je heen schiet, is het genieten geblazen. Toch kent het spel een aantal pijnlijke minpunten. Het feit dat ieder missie op hetzelfde neerkomt, (vernietig de basis van de aliens) is jammer.
Ook het arcade karakter overheerst, waardoor het strategie-element wat meer op de achtergrond is geraakt. Het strategische gedeelte dat overblijft is juist weer erg moeilijk. Echt minder is het feit dat ondanks de uiterlijke verschillen tussen Trichs en jouw units, de units in wezen hetzelfde zijn, waardoor je toch al snel vervalt in het produceren van zoveel mogelijk heavy tanks.

**POWER TIP**
Niet geschoten is altijd mis, ja heb je nee kun je krijgen, wie niet waagt wie niet wint...

Vanaf een berg overzie ik mijn basis en schiet ik mijn manschappen te hulp.

Wat een onvriendelijke lui. Ik ben ook nergens welkom.

Gaan we dreigen?

Alles moet kapot, ik herhaal ALLES!

3D terrein op zijn best.

Het wordt letterlijk rood voor mijn ogen. En da's niet best.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 9,0 |
| geluid | 8,0 |
| originaliteit | 7,2 |
| speelbaarheid | 8,4 |

▲ Superbe graphics
▲ Heftige gevechten
▼ Lijkt inhoudelijk erg op zijn voorganger
▼ Duurt lang voordat je alles goed door hebt

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95. Fabrikant: 3DO
Distributeur: Guillemot
Tel:032-27352363

**8,2**

Het eerste deel van Uprising was origineel en het tweede werkt dit uit. Toch lijkt Uprising 2 nog te veel op zijn voorganger en maken al die verbluffende graphics de genoemde minpuntjes maar ten dele goed. De gameplay is absoluut dik aanwezig, maar Uprising 3 moet de echte klapper gaan worden. Desalniettemin een pluim voor het vasthouden aan deze vernieuwende aanpak. Spellen als deze bieden hoop voor de toekomst!
JAN

# AKUJI THE HEARTLESS

**Voor degenen die in hun vrije tijd niets liever doen dan kleine stro-poppetjes bewerken met naalden en geitenbloed drinken na het arme beest net de keel doorgesneden te hebben, lijkt Akuji The Heartless me wel een geschikte game. Black magic tot de derde macht!**

### RAPPORT

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁰ |
| geluid | 8⁰ |
| originaliteit | 8² |
| speelbaarheid | 5⁸ |

- ▲ Goed uitgewerkte levels
- ▲ Bizarre characters en [illegible]
- ▲ Prima AI bij vijanden
- ▼ Camerawerk zuigt

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

**7⁵**

[illegible]

SKATE

### LETTERLIJK HARTELOOS

De subtitel van dit spel mag gerust letterlijk genomen worden. Wat is namelijk het geval: ergens in het land Mamora, waar om de haverklap oorlogen uitbreken tussen verschillende stammen die geleid worden door voodoo-priesters, leeft de jongeman Akuji. Zijn papa [illegible] ter en [illegible] de vrede in het land hoopt te kunnen herstellen door zoonlief te laten trouwen met de dochter van een andere machtige priester. Akuji's oudere broer, Orad, ziet dat echter allemaal niet zo zitten en uitgerekend op de trouwdag van zijn broertje besluit hij doodleuk Akuji's hart uit zijn borstkas te verwijderen.
Hierdoor belandt de ongelukkige bruidegom in de hel en de enige manier om weer levend terug te komen bij zijn geliefde, is door een deal te sluiten met de duivelse Baron Samedi.
Dit lugubere schepsel geeft hem de opdracht de zielen van zijn voorouders op te sporen. Door de krachten van al deze zielen te bundelen zal Akuji uiteindelijk weer een aard[illegible] [illegible] kunnen lei-[illegible]

**POWER TIP**
Gebruik je 'Sniper-vision' om voorwerpen of sommige demonen van een afstand te beschieten met je spreuken.

### EEN CLASSIC?

Akuji's zoektocht beslaat een veertiental sinister ogende gebieden, waarbij zo'n dertig soorten demonen en een handvol tussenbazen het hem knap lastig maken om die zielen te vinden.
Gelukkig zijn er her en der speciale items te vinden, zoals magische spreuken en diverse powerups, zodat het een allesbehalve ongelijke strijd zal zijn. Tevens beschikt Akkie over een fabuleuze traptechniek en uitschuifbare metalen klauwen a la Wolverine, zodat er een hoop demonen naar de slachtbank afgevoerd kunnen worden.
De levels zijn uiterst gevarieerd en ogen dankzij de passende belichting, de meeslepende sounds en prima ontworpen omgevingen, daadwerkelijk als een wereld die voor de hel zou kunnen doorgaan.
Ondanks het feit dat Akuji er wat verkrampt bij loopt, verlopen zijn akties redelijk vloeiend. Tel hierbij andere pluspunten op zoals het vette concept met z'n donkere sfeer en het goed uitgewerkte plot, en je zou zeggen dat we hier met een classic te maken hebben.

### GEEN CLASSIC!

Juist ja, je leest het goed: ZOU zeggen. Er is namelijk wel degelijk iets waar ik even goed over wil zeiken.
Ik stoorde me namelijk al vanaf het allereerste begin aan het bijzonder irritante camerawerk. In dit soort games wil ik de camera bij wijze van spreken gewoon achter op mijn koppie kunnen meedragen. In dit geval zweeft de cameraview soms van hot naar her, zodat je vaak onnodig in de problemen komt, zeker bij het maken van nauwkeurige sprongen.
Het is steeds wel te herstellen door de R2-knop kort in te drukken, maar was het niet veel fijner geweest als dat niet nodig geweest was, mensen bij Crystal Dynamics? Dit toch wel belangrijke facet zorgt er dan ook voor dat Akuji The Heartless een aardige game met een originele invalshoek is geworden, maar ook niet meer dan dat.



[illegible] Akuji zijn, aangenaam kennis te maken.

Ik vertik 't hierop te pitten.

Let's dance baby!








**POWER TIP**

Gebruik de turbo alleen op het rechte stuk. In de bocht ben je de wagen niet meer onder controle.












Dat gaat fout.

**Twee maanden geleden ging ik zwaar uit mijn dak van de SF-action racer Dethkarz. Eindelijk kon ik WipeOut met pensioen sturen. Psygnosis wil met Roll Cage ook een poging doen WipeOut te doen vergeten.**

### ROLL CAGE VS. DETHKARZ

Al heel snel merkte ik dat Roll Cage in veel opzichten op het formidabele Dethkarz lijkt, en dat is natuurlijk geen slecht teken. Allereerst spelen de wedstrijden zich in beide games af op cybertracks. Dethkarz zoekt het daarbij iets hogerop met zijn zwevende circuits. In RC blijven we met de banden (min of meer) op de grond.

De snelheid in beide games is fenomenaal. In RC speren de wagens echt over je beeldscherm heen. Het gaat soms zelfs zo hard dat je de bolides nauwelijks op de baan kan houden. En hoe snel je ook rijdt, je hebt geen last van oppoppende gebouwen en bomen langs de kant. Hulde!

De gameplay verschil kwa opzet ook niet veel (ik heb het hier dus NIET over de uitwerking!). Je kunt in beide games tegen de tijd rijden, competities afwerken of gewoon voor de lol in de Arcade mode rondscheuren. Onderweg liggen de nodige explosieve powerups voor het oprapen. Hiermee kun je de tegenstanders van de weg blazen. Natuurlijk ontbreekt de multiplayer optie niet.

Wat de graphics betreft, ook daar kom ik op een gelijkspel uit. RC ziet er super-fraai uit en dat was ook het geval met Dethkarz. Misschien is RC zelfs nog mooier; de circuits zijn bijvoorbeeld erg gedetailleerd uitgewerkt. Gebouwen, rotsen, bomen, tunnels; het ziet er allemaal even lekker uit. De achtergronden zijn kleurig en passen goed bij de stijl van de game.

Daarnaast gebeurt er in beide games ook het een en ander om de tracks heen. Reden bij Dethkarz enkele treintjes rond, in RC zie je UFO's over je heen vliegen en meteoren ter aarde storten (moet je niet onder terecht komen). Dit maakt het racen extra levendig.

### OP JE KOP

Er zijn natuurlijk ook enkele aspekten waarin RC sterk verschilt van Dethkarz. Laten we met de pluspunten van RC beginnen.

Het belangrijkste verschil tussen de beide games is ook meteen het punt waarmee producent Psygnosis de game aanprijst: in Roll Cage kunnen de wagentjes dankzij vier enorme kingsize traktor-wielen ook op hun kop rijden. Deze rijstijl bezorgt je tijdens het racen 360° vrijheid en dat kan soms handig zijn.

In Dethkarz was het bijvoorbeeld op bepaalde nauwe stukken vrijwel onmogelijk om de heen- en weer schuivende tegenstander te passeren. In RC los je dit probleem op door er gewoon via de zijkant van een berg of het plafond van een tunnel langs te rijden. Het is sowieso verstandig om af en toe een plafonnetje mee te pakken, daar hangen namelijk ook een aantal powerups.

Ik vond RC ook iets eenvoudiger dan Dethkarz. In Dethkarz was het op de zwevende circuits zonder vangrail erg lastig om op de baan te blijven. Je moest heel secuur rijden.

Bij de tracks van RC ken je dit probleem niet. De zeer brede banen met meerdere rijsporen, kennen een 'onzichtbare' zijkant, waar je niet doorheen

# lcage










kunt. Hierdoor zul je sneller in staat zijn om met de besten mee te rijden.
Of dit een pluspunt is, hangt van de gamer zelf af. De een wil dat het rijden zo lastig mogelijk is, de ander wil gewoon zo snel mogelijk om het ere-metaal strijden. Ik behoor tot de laatste groep en beschouw de lagere moeilijkheidsgraad van RC dus als een pluspunt.

### Zonnebril

Een ander punt waarop RC Dethkarz verslaat, betreft de special effects. De explosies in RC zijn superver. Waar je bij een treffer in de meeste games een kort lichteffektje ziet, wordt je beeldscherm hier echt een paar seconden lang compleet opgelicht. Je ziet echt geen hol. Zelfs een zonnebril hielp niets.
Verder is de uitwerking van de verschillende powerups (raketten, turbo-boost) echt prachtig en exploderen de autootjes die voor je rijden op spektaculaire wijze.

### Korte tracks

Het grootste pluspunt van RC, het op je kop rijden, is vreemd genoeg af en toe ook het grootste minpunt. Als je met een behoorlijke snelheid omhoog rijdt of door een botsing tegen het plafond geslingerd wordt, dan weet je een paar seconden lang echt niet meer waar je bent. De hele wereld draait om je heen. Als je in die situatie gas blijft geven, kan dit dronkemansgevoel lang aanhouden. Pas als je de rem er op gooit, zie je weer waar je bent. Slechts door heel gecontroleerd tegen de muren op te rijden, kun je de wenteling in de hand houden. Op zo'n moment geeft deze feature van RC het racen inderdaad een hele nieuwe dimensie. Flink oefenen dus.
Verder vond ik de circuits van RC wat aan de korte kant. Als ik na een minuut op de rondeteller keek, zag ik vaak tot mijn verbazing dat ik al twee rondjes had gereden. Bij Dethkarz was ik dan pas halverwege de lap.
Je kunt dit 'probleem' natuurlijk oplossen door bij de opties wat meer ronden in te lassen. Dit verandert echter alleen iets aan de lengte van de wedstrijd. De omgeving wordt er niet groter of interessanter door.
Ik vind het erg jammer dat Psygnosis van die kleine tracks heeft gemaakt. De omgevingen smaakten namelijk absoluut naar meer.




**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 10 |
| geluid | 9° |
| originaliteit | 9° |
| speelbaarheid | 9° |

▲ Supersnel
▲ Explosief
▲ Op zijn kop
▼ Korte tracks

**PC CD-ROM**
N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016




Persoonlijk vind ik Roll Cage en Dethkarz weinig voor elkaar onderdoen. Het zijn allebei steengoede action-racegames. Als ik dan toch een winnaar moet aanwijzen, kies ik voor Roll Cage, omdat het iets leuker speelt en het op je kop rijden erg origineel is.
JJ

**POWER TIP**

Bij een jump altijd het gas er af halen. Stuur in de lucht alvast licht de kant op waar je straks heen moet.

PRIDE INTERACTIVE

# Presenteert:



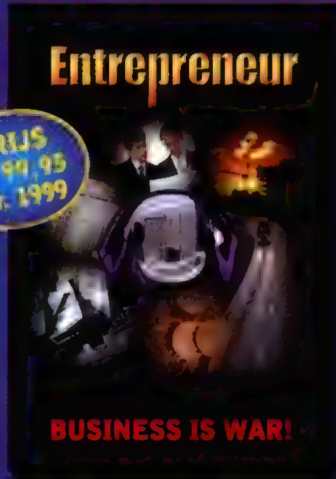

*Durf jij het op te nemen tegen de beste darters ter wereld? Ja, ga dan de uitdaging aan om de beste darter op de computer te worden.*

*MET RAYMOND VAN BARNEVELD ELITE DARTS heb je de mogelijkheid om zeer realistische dartwedstrijden te spelen tegen de computer of daag je vrienden uit om EEN POTJE DARTS TE SPELEN VIA HET INTERNET!*

*RAYMOND VAN BARNEVELD ELITE DARTS bevat naast het overbekende 501 spel ook andere nog vaak veel leukere dartvarianten, zoals CRICKET DARTS en BASEBALL DARTS.*




DARTEN MET RAYMOND ("BARNEY") VAN BARNEVELD — RELEASE: EIND FEBRUARI



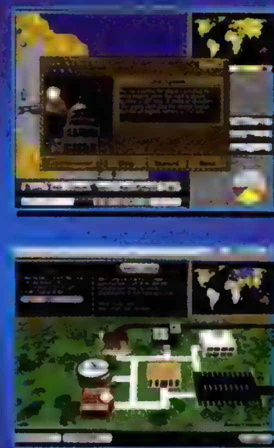

START JE EIGEN BEDRIJF EN NEEM HET OP TEGEN TALLOZE CONCURRENTEN, DIE ALLEMAAL DEZELFDE DOELSTELLINGEN:

SNEL RIJK WORDEN TEN KOSTE VAN ALLES!

HET DOEL: WERELDWIJDE MONOPOLY!
DE TEGENSTANDER: EEN AGRESSIEVE CONCURRENT MET DE NAAM MITROSOFT

GA DE STRIJD AAN MET TALLOZE COMPUTER- TEGENSTANDERS OF SPEEL ON LINE TEGEN CONCURRENTEN OVERAL IN DE WERELD!

BEN JIJ DE NIEUWE BILL GATES VAN DE 21E EEUW?!



GRATIS DEMO & MEER INFO: WWW.MIND.NL/ENTREPRENEUR — RELEASE: EIND MAART








*DE EERSTE EN ENIGE INLINE SKATE GAME VOOR DE PC!*

- Kies uit 8 verschillende skaters
- 5 verschillende terReinen: stad, metro, fabriekshal, parkeerterrein en wedstrijdparcour
- Ga de concurrentie aan met je medeskaters in de multiplayer mode
- fantastische muziek terwijl je skate (techno, hip-hop)
- alle denkbare stunts.

*GEMAAKT VOOR EN DOOR SKATERS!*

NU VERKRIJGBAAR!
GA NAAR: WWW.INLINE-RACE.NU
EN MAAK KANS OP EEN PAAR PROFFESIONELE INLINE - SKATES!!!!!

*Distributie:* Mind MultiMedia — Bel voor meer info: 0317 - 426016

PRIJSWIJZIGINGEN EN DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN

review

# ASTEROIDS

**POWER TIP**
Zoek de oude Asteroids-versie!

**Zoals zovele old-school arcade classics is ook de historische megahit Asteroids in een nieuw jasje gestoken. Activision hoopt dat de game zowel gespeeld gaat worden door de kids van nu, als door oude gamers die het spel nog kennen van de Atari 2600.**

### BACK IN THE DAYS

1979 was een gedenkwaardig jaar. Niet alleen werd ik zes jaar oud, ook zag de arcade-klassieker Asteroids het levenslicht. Het was een van de eerste 2D games, waarin je dus alle kanten op kon.
Het verhaal was simpel: je was om een of andere vage reden met je ruimteschip in een meteorietenstorm terechtgekomen en nu moest je proberen het zo lang mogelijk te overleven. Er stond immers een kwartje op het spel.
Naast uitwijken kon je ook proberen de aanstormende meteorieten aan gort te schieten met je laserkanon. Natuurlijk werd het allemaal steeds moeilijker, totdat je uiteindelijk toch zo'n meteoriet tegen je porum kreeg en het tijd werd voor een nieuw kwartje.
Asteroids was een enorme hit en drie jaar later werd het spel uitgebracht op de Atari 2600.

### NIEUW = BETER?

Omdat de technische mogelijkheden vroeger drie keer niks waren, moesten de games het vooral hebben van hun originaliteit en gameplay.
En laten we eerlijk zijn: Asteroids was een geniale game. Het was snel en superspannend. En niks geen polygonen of 3Dfx ondersteuning!
Waarom zo'n game dan in een nieuw jasje moet, is mij een raadsel maar toch besloot Activision om Asteroids een make-over te geven en klaar te maken voor de volgende eeuw.

### FUNKY VEKTOREN

Gelukkig is Activision dicht bij het oorspronkelijke concept gebleven en is best veel van de oude Asteroids-feel behouden gebleven.
De funky vektoren zijn vervangen door getextureerde polygonen en er is een derde dimensie toegevoegd aan de oorspronkelijk 2D-game. De gameplay bestaat echter nog steeds uit het domweg ontwijken van enorme hoeveelheid aanstormende meteorieten, onder het niet aflatende vuurgeweld van je lasergun.
En al is de sound digitaal geremasterd en Dolby surround, toch hoor je nog duidelijk de oude bleeps van de kast doorklinken in de CD-kwaliteit soundtrack.

### OUD = BETER

Asteroids is er zowel voor PC als voor PlayStation. De versies zijn bijna gelijk, al verschilt er hier en daar een leveltje.
De PC-versie ondersteunt 3Dfx en heeft een hele rits aan netwerkmogelijkheden. Of veel PSX bezitters Asteroids in huis zullen halen vraag ik me af, maar de kids die vroeger een 2600 hadden, zullen nu wel een PC hebben staan. En juist voor hen is de nieuwe Asteroids leuk, vooral als je halverwege op de oude monochrome vektorversie stuit. Stiekem is die toch gewoon beter.



















**RAPPORT** (PlayStation)

| | |
|---|---|
| graphics | 7,5 |
| geluid | 7,5 |
| originaliteit | 7,0 |
| speelbaarheid | 7,5 |

+ Asteroids is cool
+ Oude concept in ere gehouden
+ Oude bleeps
- Asteroids hoort niet in 3D!

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832




**RAPPORT** (PC)

| | |
|---|---|
| graphics | 8,0 |
| geluid | 8,5 |
| originaliteit | 7,0 |
| speelbaarheid | 7,0 |

+ Asteroids is cool
+ Oude concept in ere gehouden
+ Oude bleeps
- Asteroids hoort niet in 3D!

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16Mb RAM, 70 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, 2Mb video, 3Dfx ondersteuning.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832




Activision heeft met Asteroids een leuke game neergezet, vooral voor oude 2600-spelers. Het concept is in ere gehouden, maar de 3D department is helemaal lau gegaan op de graphics. Leuk. Een nieuwe Space Invaders schijnt ook in de maak.
ANDREAS

Ik hou zowel van Theme Park als van Railroad Tycoon. Het moest dus wel erg raar lopen als ik niet met volle teugen zou genieten van Hasbro's nieuwe titel: Rollercoaster Tycoon, een spel waarin je de baas bent over een compleet pretpark. Hou je vast!

# RollerCoaster TYCOON

**RAPPORT**

- graphics $8^{0}$
- geluid $7^{0}$
- originaliteit $8^{5}$
- speelbaarheid $9^{0}$

▲ Bouw je eigen achtbanen!

▲ Kijk naar je kotsende bezoekers!

▲ Mooie graphics en vloeiend beeld

▼ Tijd gaat wel heel erg langzaam

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 00,00 Bfr.ca. 0000
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Hasbro Interactive
Distributeur: Hasbro
Tel:030-2809600

$8^{1}$

Rollercoaster tycoon is een snoepje voor de sim-liefhebber. Net zo cute als Themepark, en zo uitgebreid als Railroad Tycoon. Een hele goeie combinatie, die garant staat voor een heel erg leuk simulatiespel.
ANDREAS

### MANUS VAN ALLES

In Rollercoaster Tycoon ben je naast eigenaar van een pretpark, ook nog eens bedrijfsleider, marketingstrateeg en PR-manager. Maar bovenal ben je architekt en mag je zelf je eigen droom-rollercoasters bouwen waarin de digitale bezoekers van jouw gesimuleerde computerpretpark, kots- en kotsmisselijk kunnen worden.
Met een beetje gepuzzel knutsel je de meest krankzinnige gevaarten in elkaar waar geen enkel mens met gezond verstand zich van zijn lang-zal-ze-leven in zou wagen!

### LET'S SIM AGAIN!

Rollercoaster Tycoon is een echte sim-game. Je moet als speler op alles letten en zorgen dat je een mooi, funktioneel en min of meer veilig en schoon pretpark op poten zet. Alleen dan groeit de stroom bezoekers van je park en gaat je appreciation-level omhoog en dat is natuurlijk je doel als pretpark direkteur.
In tientallen levels krijg je de meest uiteenlopende opdrachten, variërend van het optrekken van een gloednieuw pretpark midden in de woestijn, tot het veranderen en verbeteren en uitbreiden van reeds bestaande parken.

### IT'S ALL ABOUT THE BENJAMINS

Zoals het een goede sim-game betaamt, draait ook in Rollercoaster Tycoon alles om geld. Je begint met een lening en bouwt zo snel mogelijk een florerend klein pretparkje. Door de kaartverkoop wordt je saldo weer aangevuld, zodat je nieuwe elementen aan je pretpark kan toevoegen. Uiteraard begin je klein en simpel met een draaimolen, een hamburgertent en een spookhuis, maar voor je 't weet staat je park vol stoere achtbanen. Je kan kiezen tussen houten achtbanen of van metaal, tussen achtbanen op wieltjes of hangend aan monorails, tussen achtbanen waar je in zit, of van die doodenge dingen waar je in staat of zelfs hangt!
Van elk type achtbaan kan je een of meer voorgeplande exemplaren kiezen maar veel leuker (én lastiger) is het om je eigen achtbanen te ontwerpen.

### WASLIJST

De graphics en geluid van Rollercoaster Tycoon zijn erg goed en het beeld blijft ook in een hoge resolutie vrij vloeiend lopen, ook al staat je pretpark helemaal vol met de meest absurde achtbanen.
De details zijn mooi en aan alle sim-eigenschappen is gedacht. Je kan alles en iedereen een andere naam, kleurtje of wat dan ook geven, zodat het pretpark uiteindelijk echt van jou is.
Ook voor de echte regelneven onder de simmers is er een hoop te doen, want elke attraktie heeft een hele waslijst aan instellingen waar je aan kunt schuiven. Toch is het spel ook geschikt voor de wat jongere gamer, want je bent niet verplicht om je eigen rollercoasters te ontwerpen. De achtbanen die Hasbro Interactive voor jou heeft voor-ontworpen doen het ook prima, al gebeuren er wat minder dodelijke ongelukken!


Alleen voor sterke magen


Treintjes; altijd leuk voor de kleintjes.


Dat gaat klanten kosten!


De natte droom van iedere pretpark-liefhebber.


Tevreden gebruikers, dat is het streven.


Wauw, hier wil naartoe van de zomer!

# Speed Busters


Lava kotser.


Sneeuwkanon geeft de volle laag.

**Als ik een auto zou kopen dan zou ik voor een Amerikaanse Cadillac gaan. Wat dat betreft is Speedbusters een game naar mijn hart, want je racet met schitterende Amerikaanse wagens.**


Tja, zo zie je ze tegenwoordig niet meer.

### DINO'S EN KING KONG

Er zijn al vele racegames op de markt die erg lijken op Speedbusters. De gameplay van dit spel zal de meeste PU'ers dan ook bekend voorkomen.
In Speedbusters kun je in de Arcade mode met niet bestaande auto's tegen de tijd rijden of in de Championship mode om de beker strijden. Bij winst komen meer tracks en wagens vrij. Weinig nieuws onder de zon dus.
Desondanks noem ik Speedbusters een aanwinst voor het genre. De uitwerking van het spel is namelijk op zijn zachtst gezegd nogal weird en daardoor erg verfrissend. De eerste keer dat ik een rondje reed, wist ik af en toe niet wat ik zag.

Zo kruiste opeens een dinosaurus mijn pad (die in de tweede ronde zelfs in de fik stond!) en even verderop moest ik me langs King Kong wurmen. De mega-aap probeerde mijn auto met zijn enorme knuisten te verpletteren. Toen Jaws ook nog eens opdook en enkele grote slingerende bijlen mij doormidden trachten te klieven, begreep ik dat ik hier niet met een normale racegame te doen had. Speedbusters moet een bezigheidstherapie voor een aantal zwaar geflipte programmeurs zijn geweest.

### WEIRDE STUFF

Ik kan de weirde tracks van Speedbusters echter wel waarderen. Het tilt de game boven het gemiddelde uit. Er zijn al zoveel van dit soort racegames en ze hebben allemaal dezelfde soort tracks. Een woestijntrack, een bergtrack, een stadstrack, enz. Ik moet er soms flink van gapen. Speedbusters ziet er niet alleen vreemd uit, de weirde stuff wordt ook nog eens haarscherp op je scherm geprojecteerd. De snelheid van de gameplay leidt er nauwelijks onder. De auto's jakkeren met een rotvaart over de circuits heen (en ze kunnen kapot!). Ze reageren daarbij prima op jouw aanwijzingen. Ik raad je wel aan een joystick of gamepad te gebruiken; [illegible] snel dat het lastig wordt om ze met de toetsen van je keyboard onder controle te houden.

### NITRO

Ik vond de Championship mode persoonlijk uitdagender dan de Arcade mode, waar je een single race of een time trial kan afwerken. Het leek gewoon of de auto's in de Championship mode wat pittiger tegenstand boden, maar daar kan ik me in vergist hebben. In de Championship mode moet je eerst een wagen kopen. Met het geld dat je over hebt, kun je de wagen upgraden. Belangrijk is de aanschaf van Nitro, dit explosieve goedje zorgt er namelijk voor dat je wagen steeds een kleine turboboost krijgt.
Naarmate je beter gaat rijden, wordt de strijd, dankzij een uitgekiende AI, ook steeds pittiger. In Speedbusters liggen geen powerups op het parcours. Ook kan er niet op de opponenten geschoten worden. Dat is spijtig, want dit had deze aktievolle racegame naar mijn mening net even wat langer houdbaar gemaakt.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8,5 |
| geluid | 8,5 |
| originaliteit | 9,0 |
| speelbaarheid | 8,5 |

▲ Weirde shit
▲ Soepele besturing
▲ Cadillacs
▼ Geen powerups

**PC CD-ROM**
Prijs: 1 000.00 Bfr.ca. 0000
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel:032-27552363

**8,7**

Speedbusters is een LSD-trip op wielen. Race-fans die een beetje zijn uitgekeken op hun oude racespellen, kan ik deze game van harte aanbevelen. Je weet niet wat je ziet.

**POWER TIP**
Autogordel, vast en zeker


Ik denk dat ik even ren.


Overstekend visje.


Een coureur met een stropdas?



**RAPPORT**

- graphics $9^{0}$
- geluid $8^{5}$
- originaliteit $7^{0}$
- speelbaarheid $9^{0}$

▲ Gears zijn sneller dan Mechs

▲ Mooier, groter en soepelere gameplay

▲ Ladder-competitie op internet

▼ Bediening nog steeds te uitgebreid

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 172 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

$8^{4}$

Heavy Gear II is in alles beter dan deel 1: veel mooier, groter, soepeler en bovendien meer aktie in spektaculairdere omgevingen. Het logge element dat bij dergelijke games vaak om de hoek komt kijken, is hier nauwelijks meer te bespeuren en dat maakt HG II direkt toegankelijk voor een veel breder publiek. Zwaar oké dus!

JAN



Gears in space.



Kom maar te voorschijn. Mijn gun wacht op je.



Ik zei: aan de deur wordt niet gekocht!



Vreugde- of vagevuur?

# HEAVY GEAR II

**Het eerste deel van Heavy Gear was een aardige game die wat tegengas bood jegens Mechwarrior en consorten. Maar Heavy Gear II ziet er pas echt Heavy uit!**

## NIEUWE VIJAND

Heavy Gear II speelt zich 1000 jaar later af dan het origineel, als de Noordelijke en Zuidelijke partijen de stalen handen ineen hebben geslagen en tegen een nieuwe, mysterieuze vijand vechten. De Aarde wordt namelijk overgenomen door een vijandelijk alien ras, terwijl de mensheid op Terra Nova bezig was haar eigen sores uit te vechten. Dat is nu ten einde en een nieuwe strijd tegen een nieuwe vijand gloort aan de horizon.

## MEER QUAKE MINDER MECH

Bij de meeste games waarin de speler zich in enorme [illegible]zen bevindt, heb je toch vaak het idee dat het allemaal wat sneller zou mogen gaan. Dat zagen we gedeeltelijk al gerealiseerd in het prima spel Starsiege, maar dat komt nog beter uit de verf in HG II. De makers wilden van de Gears geen Mechs maken maar meer een soort Quake II soldiers. Een Gear mag dan van staal zijn, hij moet kunnen rennen, duikelen, bukken, kruipen en soepel kunnen bewegen.

In HG II is dat uitermate goed gelukt. De Gears kunnen redelijk snel bewegen en zien er ook veel minder log uit. Met name de verschillende houdingen (bukken, knielen etc.) komen tijdens gevechten zeer goed van pas. Eindelijk worden de robot gevechten zo snel en soepel als bijvoorbeeld in de tekenfilm Transformers het geval is. En dat komt de gameplay alleen maar ten goede.



Samurai-Gear.

## ON YOUR OWN

Heavy Gear II is ook kwa uiterlijk flink aangepast en dat heeft weer direkt effekt op de gameplay .De spelomgevingen zijn veel groter; enorme steden, kraters, ruimtestations, basissen, wouden, woestijnen en andere oppervlakten liggen voor je klaar om lekker in te hollen, schieten, verstoppen, of welke andere taktiek je in je stalen Heavy hoofd hebt.

Vooral on-line biedt dit veel vrijheid. Ook zijn de omgevingen gevarieerder. In deel 1 speelden de meeste gevechten zich af in woestijn- en rotsachtig gebied. Nu zijn er zowel veel in- als outdoor omgevingen en zul je ook in space op enorme meteorieten en ruimtebasissen moeten knallen. Ondersteund door OpenGlide en 3Dfx ziet alles er helemaal gelikt uit.

Het nadeel van de grote omgevingen is dat je je af en toe een beetje eenzaam voelt. Natuurlijk kun je soms op backup van andere Gears rekenen, maar vaak genoeg sta je er echt helemaal alleen voor.

JAN

**POWER TIP**

Gebruik de "in-Gear-view" voor gevechten met meerdere Gears tegelijk.



Hé man, waar bleef je nou?

De Gears kunnen liggen, kruipen, rennen en bukken.



# ALIENS VERSUS PREDATOR

**De shooter Aliens versus Predator is gebaseerd op twee van de beste SF-films ooit gemaakt. Met name het beklemmende Alien-trilogie kent honderdduizenden fans. Behoort de game ook tot de top?**

### DRIEMAAL IS SCHEEPSRECHT

Als je denkt dat dit de eerste Aliens versus Predator is, heb je het goed mis. Reeds twee keer eerder lag er een game met dezelfde titel in de winkels. De eerste AvP was een arcade-titel à la Final Fight, de tweede een van de beste shooters op de Atari Jaguar. Ditmaal is de PC aan de beurt. Het Engelse Rebellion bouwde een splinternieuwe 3D engine, en met succes, want de graphics van AvP zien er fraai uit, de lichteffekten zijn indrukwekkend en de gameplay verloopt soepel. De game draait bovendien goed op een Pentium 200 met een 3Dfx-kaart.
Als ik echter eerlijk ben, heeft de game net niet die variatie in achtergronden die Unreal bood, ook ontbreekt een sterk interaktief verhaal zoals dat van Half-Life.

### DRIE GAMES IN ÉÉN

Is AvP dan een middelmatige game? Nee, absoluut niet. AvP biedt namelijk een aantal andere features, die ik nog niet eerder bij een shooter ben tegengekomen en het speelgenot sterk opvoeren.
Zo kun je de game vanuit drie perspektieven spelen: alien, predator of marinier. Elke karakter levert een compleet andere game op. Je wandelt weliswaar vaak door dezelfde omgevingen heen, de opdrachten en vijanden zijn verschillend.
Een andere nieuwe feature kom je tegen als je in de huid van de alien kruipt. Dit beest kan namelijk tegen muren opkruipen en tegen het plafond lopen. Dit speelt echt supergaaf, de vijand ziet je namelijk nooit aankomen. Apart is ook dat je als alien of predator nauwelijks powerups tegenkomt. Je hebt immers al je wapens al op je lichaam zitten. De marinier kan natuurlijk wel nieuwe wapens en ammo oppikken.

### PLASMAKANON

Rebellion heeft bij het opzetten van AvP goed naar de films gekeken. Met name de kolonie uit Alien lijkt sterk. Je herkent af en toe echt delen uit de film. Er zitten zelfs ruimtes in die in de film niet zijn vertoond.
De karakters vertonen eveneens een herkenbaar gedrag. De predator heeft een plasmakanon op zijn schouder en kan onzichtbaar worden. De Alien vecht met zijn klauwen en puntige staart, spuugt zuur en kruipt razendsnel over de wanden. De 'marines' dragen dezelfde kleding als in de film, inclusief de op de helmen gemonteerde videocamera's.
AvP kent natuurlijk ook een paar minpuntjes. Ten eerste is het spel fokking moeilijk. Voor het uitspelen van één level was ik een hele dag bezig. Ook waren sommige levels te donker.
Nu weet ik wel dat de gebieden van de aliens in de film ook duister waren, maar je kan de aliens soms niet zien aankomen, met alle problemen van dien. Verder zijn er te weinig 3D objekten en trappen in het spel. Het betreft voornamelijk gangen en dat wordt op den duur wat saai.
Alles bij elkaar weegt het echter niet op tegen de vele voordelen van het spel. Check alleen de sound maar eens uit. Aliens versus Predator hoort daarom in de kast naast Doom, Quake, Unreal en Half-Life.

**POWER TIP**

Als je bij de Predator eerst de linker- en daarna de rechtermuisknop indrukt, produceer je een dodelijke zwieper.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁵ |
| geluid | 9⁰ |
| originaliteit | 9⁰ |
| speelbaarheid | 9⁰ |

- ▲ Afgrijselijk spannend
- ▲ Drie maal speelbaar
- ▲ Lijkt sterk op de films
- ▼ Erg moeilijk

**PC CD-ROM**
Prijs ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Rebellion
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

**8⁸**

Aliens versus Predator is met afstand de meest beklemmende, langste en meest lastige shooter die ook ooit speelde. Alleen geschikt voor gamers met stalen zenuwen.
J.J.

Hij ziet me niet, hij ziet me niet...

Dat wordt een paar dagen lastig zitten

Wat Arnie kan, kan ik ook.

Het regent aliens.

Alleen voor gamers met stalen zenuwen.







De sprongkracht van Ruud Hesp.

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Eindelijk is het zo ver: de meest prestigieuze Europese voetbalcompetitie komt naar je toe op de PlayStation. Beter laat dan nooit, zeg ik maar.

**POWER TIP**

[illegible] niet als een [illegible] knoppen rammen. [illegible] bediening uiterst ge- [illegible]. Wacht dus tot het [illegible]

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7⁰ |
| geluid | 7⁷ |
| originaliteit | 8³ |
| speelbaarheid | 8⁴ |

▲ Eindelijk een UEFA-game

▲ Realistische krachtverhoudingen

▲ Scenario mode

▼ Beetje klungelige graphics

**PLAYSTATION**
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2495
Fabrikant: Eidos
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

**7⁹**

UEFA Champions League is een aardige soccergame geworden, maar kan naar mijn idee nog niet hangen met de meer gevestigde games van bijvoorbeeld EA Sports en Gremlin. Eidos is [illegible] aardig op weg om een geduchte concurrent voor de nabije toekomst te worden.
SKATE

## MOSTERD NA DE MAALTIJD

Eidos zorgt er dit jaar dan eindelijk voor dat we naast bijvoorbeeld de FIFA-cyclus nu ook van de Champions League kunnen genieten op de console. Alhoewel, genieten, dat moet natuurlijk nog maar blijken.
Toen ik het schijfje op mijn buro zag liggen, werd ik helemaal gek, en kon ik niet wachten om het in de console te proppen. Nadat ik echter bij mijn positieven gekomen was, sloop er stiekem een vrij negatieve gedachte mijn koppie binnen. Immers, is de Champions League inmiddels niet alweer bijna toe aan zijn hoogtepunt? Ik bedoel, de voorronden hebben we inmiddels lang en breed gehad, en zelfs de kwartfinales liggen als je dit leest, alweer achter ons. Je kent het wel, dat mosterd-na-de-maaltijd-gevoel. Zeker nu we weten dat de Hollandse inbreng zo goed als nihil is (een Davids, Winter of Stam daargelaten). Een Duitser of een Italiaan zal met deze game dan ook veel meer plezier kunnen hebben dan de gemiddelde kaaskop, lijkt mij zo.

## SO WHAT'S THE SCENARIO

Oké, laat of niet, wie weet heeft UCL genoeg in zich om de ware voetballiefhebber volledig aan zijn trekken te laten komen. Het is en blijft natuurlijk een prachtcompetitie om mee aan de slag te kunnen. De game opent in ieder geval veelbelovend met de intro die we allemaal wel kennen van de TV, en de opties die even later op mijn beeldscherm verschijnen, geven de burger ook moed.
Om de game een wat langere levensduur te geven, hebben de makers er namelijk een extra optie aan toegevoegd: de Scenario mode. Hierin krijg je steeds een bepaalde opdracht mee; zo moet je de ene keer een 2-1 achterstand ombuigen in een tijdsbestek van twintig minuten, en de andere keer weer met tien man een 1-0 voorsprong verdedigen, terwijl er nog een helft te spelen is. Een zeer welkome afwisseling dus, evenals de optie om met een van de vele grote teams uit de afgelopen dertig jaar te spelen. Wat te denken van het kampioensteam van AC Milan uit '89 of het Ajax van '95 dat destijds de cup met de grote oren mee naar huis mocht nemen.

## FI-FA-VOORSPRONG

Waar het natuurlijk allemaal om draait, is de Champions League zelf. Je begint door (in de Sim- of Acade mode) te kiezen voor een van de 32 beschikbare teams die weer onderverdeeld zijn in acht poules en vandaar uit ga je al dan niet verder naar de kwartfinales, etcetera. De moeilijkheidsgraad is vrij pittig, dus je zult echt niet een, twee, drie kunnen doorstomen naar de finale.
Ik moet zeggen dat ik wel te spreken was over de gameplay, waarbij me opviel dat de bewegingen van de spelers vrij realistisch ogen. Minpunt is wel dat het er grafisch allemaal niet al te florissant uitziet, zodat ik met gemengde gevoelens mijn wedstrijdjes aan het spelen was.
Wat dat betreft heeft een EA Sports met de FIFA-games nog een flinke voorsprong. Verdomme, dan heb je de UEFA-licentie in de wacht weten te slepen, en dan haal je er met slechts 32 beschikbare teams zeker in grafisch opzicht nog niet alles uit wat er in zit.













# ONTMOET DE KAMPIOENEN

## WIN EEN BEZOEK AAN DE FINALE VAN DE UEFA CHAMPIONS LEAGUE

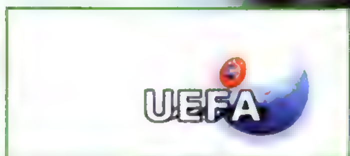
**De finale van de UEFA Champions League kun je niet alleen bekijken op TV of naspelen op de PlayStation, Power Unlimited geeft je ook een kans om er in Barcelona live bij aanwezig te zijn!**

Op woensdag 26 mei vindt in het Nou Campstadion in Barcelona de finale plaats van de UEFA Champions League. Wie er precies in die finale spelen weten we niet, want tijdens de produktie van deze Power Unlimited moeten de kwartfinales nog worden gespeeld. Wel weten we dat de volgende ploegen zich hebben geplaatst: Real Madrid, Dynamo Kiev, Manchester United, Inter Milaan, Juventus, Olympiakos Piraeus, Bayern München en Kaiserslautern.

Op de pagina hiernaast lees je alles over Eidos' digitale versie van UEFA Champions League. Dus als je wilt, kun je die finale lekker thuis op de bank naspelen. Tenminste, wanneer je over een PlayStation beschikt.

Ook kan je op 26 mei de TV aanzetten en met een zak chips in de hand onderuit gezakt genieten van anderhalf uur Europees topvoetbal. De echte cupsfeer proef je echter alleen als je er z... bij bent, want nothi... beats the real thin... Welnu, hier is je ...









### CREATE YOUR OWN PLAYER

In samenwerking met producent Eidos en distributeur CD Contact Data kunnen we twee personen geheel verzorgd naar de finale van de Champions League sturen. Dat wil zeggen: **toegangskaarten voor Nou Camp, retourvlucht Amsterdam - Barcelona, inclusief eventuele hotelovernachting.** Zo'n trip krijg je natuurlijk niet voor niets, daar moet je wel wat voor doen.

Teken, schilder, ontwerp op papier of digitaal een voetballer in aktie. De voetballer hoeft slechts aan één eis te voldoen: hij moet het shirt dragen van een van de ploegen uit de kwartfinales (Real Madrid, Dynamo Kiev, Manchester United, Inter Milaan, Juventus, Olympiakos Piraeus, Bayern München, Kaiserslautern).

Stuur jouw inzending, voorzien van naam, adres, telefoonnummer en leeftijd naar:

**Power Unlimited**
**Uefa Wedstrijd**
**Postbus 9194**
**1006 CC Amsterdam**

Sluitingsdatum voor de inzendingen is 22 april. Uit de mooiste inzendingen kiezen wij één winnaar voor de twee toegangskaarten. Bovendien wordt die tekening afgedrukt in Power Unlimited.

Onder de overige inzendingen worden **vijf PSX-games van UEFA Champions League** verloot. Alle tekeningen blijven in het bezit van Power Unlimited en kunnen helaas niet worden teruggestuurd. Succes!












Een van de games waar ik me vorig jaar maandenlang mee vermaakt heb, was Gremlin's Premier Manager 98. Eens zien of de jongste editie me wederom weet te boeien.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7⁶ |
| geluid | 7⁸ |
| originaliteit | 8² |
| speelbaarheid | 9⁴ |

+ Meer nuttige opties
+ Hoog verslavingsgehalte
+ Serie A
- Geen AS 3-graphics bij wedstrijdbeelden

**PLAYSTATION**
Prijs: fl. 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

**8⁴**

Premier Manager Ninety Nine is een meer dan waardige opvolger van PM 98 geworden, en het zal mij benieuwen of de concurrenten dit seizoen een net zo sterke management-simulator op de markt zullen brengen als Gremlin nu weer gedaan heeft.
SKATE

### GEEN TRADITIE

De PlayStation kent niet de jarenlange traditie van voetbalmanager-games die de PC wel kent. Gelukkig maar dat hier sinds een jaar of twee langzaam maar zeker verandering in is gekomen. Naar mijn idee is dit namelijk dé mogelijkheid om op een andere manier bezig te zijn met deze tak van sport dan het genre waar eenieder inmiddels wel bekend mee is.

Het is en blijft natuurlijk te gek om games als FIFA 99 of Actua Soccer 3 te spelen, maar het is minstens zo leuk om een team als manager volledig naar je hand te kunnen zetten om vervolgens de nodige successen te behalen.
Mits zo'n game uiteraard goed uitgewerkt is, en dat was met PM 98 absoluut het geval. Oké, deze simulator kende weliswaar niet zoveel opties als sommige andere vergelijkbare spellen die verschenen op de PC, maar dat maakte de intensiteit die deze game met zich meebracht er niet minder op.
Ik verwachtte dan ook dat de nieuwste versie meer van hetzelfde zou zijn, met hier en daar wat verbeteringen en uitbreidingen, en dat is inderdaad het geval.

### ANGLO-ITALO

Wat sommige andere managergames voorhadden op PM 98, was het feit dat er meer details in verwerkt waren. Zo kon je bijvoorbeeld kiezen uit verschillende sponsors en was het mogelijk om de stadioncapaciteit uit te breiden wanneer je dat nodig achtte.
Welnu, de mensen bij Gremlin hebben wat dat betreft niet zitten slapen, want in deze editie zijn dit soort opties nu ook aanwezig.
Naast de bovenstaande mogelijkheden is het ook mogelijk om bonussen aan te bieden bij wedstrijden die naar jouw idee absoluut gewonnen zouden moeten worden en tevens zijn er speciale headhunters in het leven geroepen die je met aanlokkelijke aanbiedingen proberen te verleiden om een andere club te runnen. En alsof dat nog niet genoeg is, bestaat de mogelijkheid om, naast de vier hoogste divisies in Engeland, nu ook een team te managen uit de Italiaanse Serie A of B. Nou, dat zijn niet bepaald kleine verbeteringen en uitbreidingen, als je 't mij vraagt!

### 3X ONTSLAG = NOKKEN

De trainingsmogelijkheden die PM 98 kende waren zeer uitgebreid. Té uitgebreid als je het mij vraagt, omdat ik soms het spoor bijster raakte en regelmatig niet meer wist welke trainingsmethoden nu eigenlijk een positief effekt op de spelers hadden. Gelukkig zijn die mogelijkheden nu beperkt tot de Skill- en Fitness-opties, waardoor het allemaal wat overzichtelijker is dan voorheen.
Overigens kun je nu, in tegenstelling tot PM 98, drie keer ontslagen worden bij verschillende clubs voordat op je beeldscherm de immer hatelijke woorden Game Over verschijnen.
De 2000 fullcolour foto's van de spelers zijn ook een welkome aanvulling, en zorgen ervoor dat je nog meer in het hele spelletje opgaat.
Wat ik wel jammer vind, is dat de makers niet geprobeerd hebben de grafische kwaliteit van Actua Soccer 3 te verwerken in de wedstrijdbeelden. Deze ogen namelijk nog steeds als die van AS 2. Het zal wel te maken gehad hebben met de geheugencapaciteit.
Los hiervan wil ik nog even kwijt dat PM 99 gewoon de shit is, hetgeen gelijk verklaart hoe ik aan die verschrikkelijke wallen onder mijn ogen ben gekomen.


Season's goodies



Pierre kon ook voor een toeplie scoren

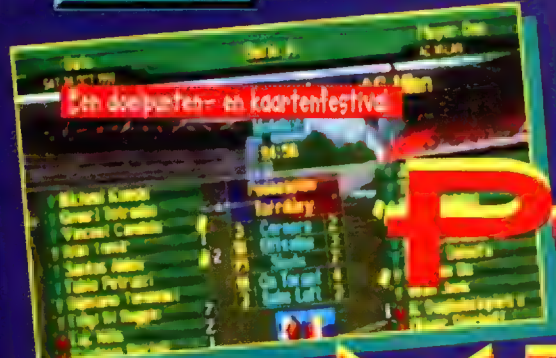

Beetje vreemde schaduw.


Dat zijn een hoop centjes


Dit's een behoorlijke zakcentjes


Een blessurevrije Litmanen is goud waard

**POWER TIP**
Experimenteren met opstellingen en wisselspelers is cool, maar niet altijd bevorderlijk voor de prestaties van je elftal.



Een doelpunten- en kaartenfestival

# NINETY NINE PREMIER MANAGER

# SHADOW COMPAGNY

De demo van de real-time combat game Shadow Company werd vorig jaar op de ECTS met gejuich ontvangen. Men toonde zich onder de indruk van de gameplay en de schitterende 3D-beelden. Commandos zou er een concurrent bij krijgen...

### KILLING MACHINES

Granite is een groothandel in huurmoordenaars. Het louche bedrijf verhuurt professionele killing machines aan de hoogste bieder. Samen met een fikse groep huurlingen word jij naar Afrika gestuurd voor een routineklus. Althans daar ga je van uit.
Er gaat echter van alles mis. Je valt in een hinderlaag en een groot aantal huurlingen wordt gedood. Als bij de afgesproken pick-up plaats ook nog eens niemand aanwezig blijkt te zijn, besef je dat je genaaid bent, en goed ook.
Samen met de andere huurlingen besluit je wraak te nemen. De bazen van Granite moeten kapot. Er is echter één probleem. Je weet niet waar ze zich bevinden. In ieder geval niet in Angola, waar jij met je maten vastzit.
Het plot achter Shadow Company is ijzersterk en zorgt dat je bij elke missie twee opdrachten hebt. Ten eerste moet je de missie zelf heelhuids door zien te komen en daarnaast dien je te zoeken naar aanwijzingen waar de bazen van Granite zich bevinden. Als alles volgens plan verloopt, voeren die aanwijzingen je kriskras over de wereld.

### VOLOP WAPENTUIG

Je hebt bij iedere missie de beschikking over twaalf huurlingen met geheel eigen karakters en vaardigheden. Het is erg belangrijk om de aard van de huurlingen snel te leren kennen. Alleen door de juiste mensen op de juiste plaats te gebruiken, kun je de missies met succes afronden. Het begin van elke missie is dan ook zeer belangrijk. Je stelt dan aan de hand van een budget het team en de bewapening samen. Er zijn verschillende soorten mitrailleurs, pistolen, granaten, mijnen en messen aanwezig en je kunt je wapenarsenaal ook uitbreiden door de geweren van gesneuvelde soldaten af te pakken.

### STROOMPJES BLOED

Tijdens het battlen bedien je zelf de camera. Hierdoor kun je de manschappen van alle kanten bekijken. Ook kun je op vijandelijke kampen inzoomen en zo een strategie bedenken. Over het algemeen ben ik erg te spreken over de vrije cameravoering. Af en toe werkt het echter tegen je. Je wordt bijvoorbeeld niet gewaarschuwd als je huurlingen worden aangevallen. Als je dan net verderop zit te koekeloeren, ben je de lul. Verder kom je tijdens het battlen soms vingers te kort. Je moet met de muis op de huurlingen klikken, vervolgens op de vijand klikken die ze moeten killen en tegelijkertijd ook nog eens de camera bedienen. De graphics van SC zijn fraai; zowel de poppetjes als de omgeving zijn in 3D uitgewerkt en kennen veel detail.
De aktie is levensecht: bloed spat uit een getroffen huurling en missers doen het zand opspatten, tanks bouncen een stukje terug als ze schieten en er blijven sporen in de sneeuw achter.

### EIGEN WIL

De gameplay is dankzij het verregaande realisme zeer verslavend. De huurlingen zijn geen stalen vechtmonsters, maar hebben een eigen willetje. Het botweg inzetten van mensen helpt dan ook geen zier.
De huurlingen kunnen niet alleen schieten, maar klimmen net zo makkelijk een berg op, saboteren een olieplatform of scheuren op jet-ski's door de sneeuw. Een game met zeer diverse aktie dus.

**RAPPORT**

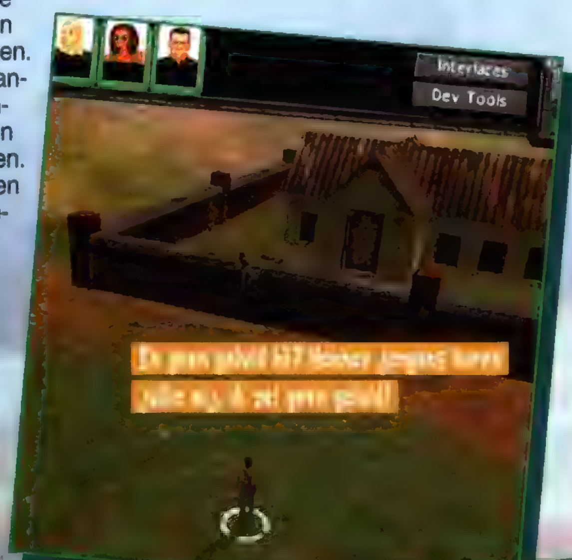
| | |
|---|---|
| graphics | 9⁰ |
| geluid | 9⁰ |
| originaliteit | 9⁰ |
| speelbaarheid | 9⁵ |

- Super verslavend
- Dertien verschillende huurlingen

**PC CD-ROM**
Prijs / 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interactive Magic
Distributeur: Media Connection
Tel:0570-502626

**9¹**

Shadow Company kan de concurrentie met Commandos prima aan. De diepte van de gameplay maakt het spel mijns inziens zelfs nog verslavender. Koop het spel dus en show no mercy.
J.J.
















**POWER TIP**



## POWER TIP

Al vrij in het begin van het spel kom je in de gevangenis. Gebruik de unlock spreuk om je van je boeien te ontdoen.

**Net nu ik dacht dat traditionele adventures inmiddels tot een uitstervend genre behoren, komt de een na de andere sfeervolle game uit. Liath is de naam van de nieuwste telg van Project 2, een game vol elfen, heksen, kabouters en magie.**

### TIJD

Liath neemt de speler mee naar een zeer vreemde en sprookjesachtige stad Azeretus (en omgeving) waar de tijdstroom niet juist is. Als gevolg hiervan gebeuren er allerlei vreemde dingen. Criss, Tiche en Ithena zijn echte homies, maar als Tiche naar Azeretus is verhuisd, horen de andere twee een hele tijd niks meer van haar. Tiche is zich van geen kwaad bewust want door de verstoorde tijd heeft ze hier geen weet van. Criss en Ithena gaan ondertussen op zoek naar Tiche en een reis vol avonturen begint.

### SPREUKEN

Erg lastig, soms moeilijk en een enkele keer ronduit tot op het bot frustrerend is de omgang met de interface in Liath. Alles is point and click, maar je hebt verschillende cirkels (Game Menu & Personel Interface) die oppoppen als je op de linker- of rechtermuisknop ramt. Dit werkt vrij lastig want als je een kist opent en het mes dat daarin ligt mee wilt pakken, moet je het eerst bekeken hebben met het eye ikoon en vervolgens op het take ikoon drukken en dan weer op het mes. Voordat ik dit door had, was mijn irritatiepunt al bijna bereikt. Het gebruik van magie gaat een stuk makkelijker. In je Game Menu zit een vakje Magic en staan al je spreuken netjes op een rij. En al spelende vergaar je er steeds meer. Je drukt op een spreuk en als die van toepassing is, doet hij vanzelf zijn werk. De spr[illegible] komen in vele [illegible] en maten en zij[illegible] gegeven met fr[illegible] groen lichtgeven[illegible] effekten. Ze passen helemaal in de sfeer van het spel met zijn heksen, tovenaars, elfen, feeën en kabouters.

### TWEE GEZICHTEN

Grafisch heeft Liath twee gezichten. De achtergronden en sfeervolle [illegible] waarin het [illegible] dingrijke verhaal zich afspeelt, zijn prachtig en zouden niet mis staan op de platenhoezen van symfonische rockbands als Yes, Saga of Arena. Aan de andere kant zijn ze ook erg statisch. Je ziet duidelijk dat de achtergronden eerst zijn gemaakt en de objekten en figuren er later in zijn geplaatst. Desalniettemin ziet het spel er prima uit en weten de rare dorpen, huisjes en wezens die je tegenkomt, ondanks alle fantasy games, adventures en RPG's die je misschien al voor je kiezen hebt gehad, toch te verbazen.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁵ |
| geluid | 8⁵ |
| originaliteit | 8⁰ |
| speelbaarheid | 8² |

- ▲ Fantasievolle werelden
- ▲ Veel fraaie en bovendien erg handige spreuken
- ▼ Soms wat statisch
- ▼ Bediening af en toe frustrerend moeilijk

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Exortus/ Project 2
Distributeur: Media Connection
Tel:0570-502626

**8²**

Een adventure dat speelt als een fraai sprookje, wat zeg ik Liath is een sprookje! Waarschijnlijk te weinig aktie en spanning voor fans van adventures als Blade Runner of Dark Earth maar fantasy fans, RPG'ers en liefhebbers van magie en fabelachtige verhalen zullen zich met deze game prima vermaken.

JAN




En hoe vertel je dat moeder de vrouw?


Huh, huh.





Geen commentaar.

# Beavis and Butt-head BUNGHOLE IN ONE



Graf-bal.


Highland High, dat is toch die Australische serie?


De mannen!

**Wat nou, midgetgolf niet cool! Huh, huh, fartknockers, midgetgolf is nose-picking, head-banging, mind-twisting cool. Golfballetje, come to Butt-head!**

### TIETEN KIJKEN

Zijn die twee mafkezen toch nog ergens goed voor geweest! Ze hebben een totaal nieuw game-genre gecreëerd: de midgetgolf-sim. Voorwaar geen slechte prestatie voor twee Amerikaanse pubers die hun dagen vullen met pulken draaien, aars krabben en tieten kijken op MTV.
Ik had bij mijn start bij de PU niet gedacht dat ik ooit nog een midgetgolf-game zou reviewen. Het is immers niet bepaald een flitsende sport. Meer een softe vrijetijdsbesteding voor trainingspakkers die hun vrije tijd in bungalowparken doorbrengen. Maar goed, sinds games als X-Fools en GAG, sta ik nergens meer van te kijken.

### GOLFEN IN BURGER WORLD

Bunghole in One is in nauwe samenwerking met MTV tot stand gekomen. Dit betekent dat de beelden identiek zijn aan die van de populaire serie en schepper Mike Judge de stemmen van het duo voor zijn rekening neemt.
BIO draait helemaal om midgetgolfen. Samen met Beavis, Butt-head of een van de andere hoofdrolspelers uit de serie (o.a Mr. Van Driessen, Todd en Tom Anderson) kun je achttien banen afwerken.
En denk nou niet dat je daar van die suffe windmolentjes of lullige vierkanten objekten tegenkomt. No way; je staat te putten op het kerkhof, in Burger World, op school of op een stormbaan.
Het slaan verloopt via je muis. Je plaatst de pijl op de bal, drukt op de linker-muisknop, haalt de muis naar achter en drukt nogmaals op de linker-muisknop. Hoe verder je de muis naar achteren beweegt, hoe harder de bal gaat.
Dit systeem werkt prima en geeft je behoorlijk wat accuratesse bij het putten. En dat heb je wel nodig ook, want de banen zijn niet bepaald eenvoudig. Het is erg moeilijk om de bal binnen het voorgeschreven aantal slagen (par 2, 3 of 4) in het gaatje te krijgen.
De banen zitten namelijk vol met booby-traps. Deuren die openslaan, mijnen die ontploffen, spookjes die je bal weggraaien, treinen die in de weg rijden en zo kan ik nog wel even doorgaan. Met name baan 4 is een hel. De stormbaan (par 4) kostte mij steeds minimaal acht slagen. Een bunghole in one slaan is echter zeker mogelijk. Met name op baan 1 en 2.

### BALWASHER

BIO is niet bepaald een spel waar je lang mee bezig bent. De eerste keer speelde ik de achttien holes in 25 minuten uit. Een andere karakter kiezen levert geen andere gameplay op. Wel kun je in de Multiplayer mode met vier personen tegelijk spelen.
Het spel moet het daardoor echt van de grappen en grollen van Beavis en Butt-head hebben. Op zich zijn de opmerkingen van de twee ook leuk. Maffe teksten als 'Your balls are filthy, go to the balwasher' en 'but I have a big schlong' rollen regelmatig uit je luidsprekers.
Op den duur gingen de teksten mij echter vervelen. Allereerst omdat ze het toch al niet zo dynamische spel ophouden en ten tweede omdat ze te vaak herhaald worden. Het geluid uitzetten kan niet, of je moet de pluggen van je speaker er uit rossen.
BIO is kortom voer voor de echte fans, die hebben er een leuk collectors-item bij. Of voor midgetgolf-freaks, want dit is de enige PC-game op dat gebied.

**POWER TIP**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁰ |
| geluid | 8³ |
| originaliteit | 8⁴ |
| speelbaarheid | 7⁰ |

Cool!

Huh, huh

**PC CD-ROM**
Prijs ƒ 29,95 Bf.ca. 550
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: GT Games
Distributeur: Homesoft/ GT Interactive
Tel:023-5530130

**7⁹**

# POWERWEB Update

## http://www.powerweb.nl

**Deze maand het derde en voorlopig laatste deel van de emulator special. We hebben in de laatste twee nummers gekeken naar emulators van oude systemen. Nu gaan we eens checken wat er allemaal op internet te vinden is voor de PlayStation en Nintendo 64.**

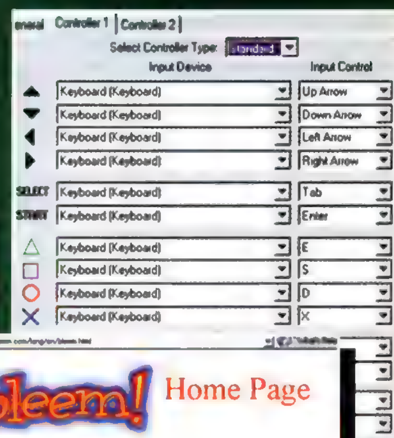
### PLAYSTATION

Een paar jaar geleden kwamen de eerste berichten binnen van werkende PlayStation emulators. Het duurde niet veel langer voordat er ook een N64 emulator in omloop kwam.
De kwaliteit van beide emulators liet wel heel erg veel te wensen over en omdat de snelste Pentium computers nog niet snel genoeg waren om onder Windows iets fatsoenlijks op het scherm te toveren, was niemand echt onder de indruk.
Nu is het een heel ander verhaal. Sinds de mannen van Bleem hun ding doen, is het duidelijk: PSX emulatie op de PC is volwassen geworden. Bleem is een klein programmaatje van 107k dat officieel nog niet gereleased is maar waar toch al een aantal bèta-versies van ronddwalen over internet. Als je klaar is kun je de final version downloaden van *http://www.bleem.com*
Maar eh…ook al werkt Bleem met een hele boel spellen erg goed en kun je zelfs import spellen spelen en een sidewinder joypad helemaal instellen als ware het een echte PlayStation controller; de systeemeisen zijn niet misselijk. Natuurlijk is het mogelijk om de emulator te runnen op een ouderwetse Pentium met Windows 95 zonder 3D hardware maar je begrijpt dat het dan niet echt een feest voor het oog is. Nee, echt opgewonden worden wij hier op de redaktie pas als het zaakje wordt gerund op een Pentium II 350 met 3DFX II kaart. Voor meer informatie over Bleem kun je natuurlijk ook terecht op *http://www.davesclassics.com*

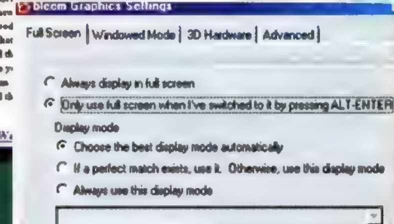
### NINTENDO 64

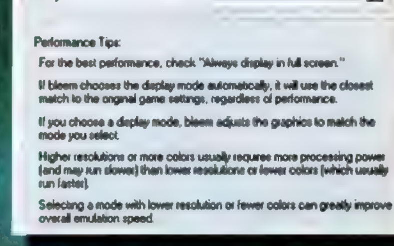
Oké, genoeg over de PlayStation. Stel dat je gewoon Zelda; Ocarina Of Time wilt spelen op je PC dan had je voorheen een probleem. Ja, natuurlijk waren er wel emulators maar als je die krengen al eindelijk een keer aan de praat kreeg, kon je er donder op zeggen dat het hele zaakje binnen de kortste keren vastliep en het spelplezier je snel verging.
Nu is daar allemaal verbetering in gekomen met de release van de beste Nintendo emulator tot nu toe: de Ultra64 High Level Emulator ook wel UltraHLE genoemd. Dit ongeveer 500k grote programmaatje moet, in tegenstelling tot zijn PlayStation broertje, wel gebruikt worden in combinatie met een 3DFX kaart en de bijbehorende Glide drivers. Een dikke vette Pentium is trouwens ook geen luxe. Maar dan heb je ook wel wat!
Want wat is het geval. De graphics zijn een stuk mooier dan op de Nintendo 64 zelf! Ja, je hoort het goed. Nintendo games die mooier lopen op een PC dan op een Nintendo. De wonderen zijn de wereld nog niet uit.
Maar hoe zit het dan met die cartridges? Die passen toch niet in je CD speler? Daar hebben een paar knappe koppen ook wat op gevonden. Ze halen gewoon alle data uit die cartridge en zetten het op het net. Deze zogenaamde roms zijn te downloaden in nieuwsgroepen en op speciale websites.
Je begrijpt dat het illegaal is om deze games te spelen zonder dat je zelf ook in het bezit bent van een echte N64 met de originele exemplaren van deze games. Er wordt door de anti-pirating organisaties fanatiek jacht gemaakt op UltraHLE sites omdat er, zoals te verwachten viel, op grote schaal misbruik van wordt gemaakt. Nou, ja, misschien moet je zelf maar bedenken wat je hiervan vindt.
In ieder geval is de officiële UltraHLE site met veel informatie over Zelda te zien op *http://195.103.239.124/ultrahle/* en als je de emulator zelf wilt downloaden check dan *http://www.davesclassics.com/n64emu.html*

BORIS











Zelda 64 op de PC! En de graphics zijn nog mooier, ook!

review

# WARIOLAND

Wario kennen we allemaal als de norse lookalike van Mario. Met z'n nieuwe GB Color titel levert deze schatzoeker een puik stukje werk af.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁵ |
| geluid | 8⁰ |
| originaliteit | 8⁵ |
| speelbaarheid | 9⁰ |

- ▲ Veel moeilijke levels
- ▲ Minigames
- ▼ Maar 1 save-game positie

**GAME BOY + GB COLOR**
Prijs: ƒ 79,00 Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

### ZWARTE SUIKER

Terwijl Wario rustig in bed lag, waren Captain Syrup en de Black Sugar Gang bezig om de schatkamers van Wario's kasteel leeg te roven en dat laat Wario natuurlijk niet zomaar gebeuren!
Wat volgt zijn massa's levels en massa's fun. Wario is echt een kwaliteitsgame, zoals de meeste in de Mario/-Wario serie. Hoewel het in principe een platformgame is, gebeurt er veel meer dan in andere games, want Wario heeft een paar verrassende dingen in petto.

### HOT ZOMBIE

Zo kom je al snel een wals tegen waar je maar niet voorbij kan. Dat hoeft ook niet; laat Wario gewoon platwalsen want anders kom je niet onder dat lage poortje door.
Ook is er een gast die taartjes naar je toe gooit waardoor Wario dik wordt. Niet getreurd; dat is juist de bedoeling, want anders zak je niet door de vloer.
De levels, waarin je naar munten moet zoeken terwijl je een opdracht uitvoert, zijn ingewikkeld maar intuïtief en de graphics zijn prima. Er zijn ook subgames aan het einde van elk level en deze minispelletjes geven nog meer diepte aan het spel.

Wat, een trein in mijn kasteel?!



**8⁵**

Warioland II is een prima platformgame. Het enige nadeel is dat er maar één positie is om het spel te saven, dus je broertje of zusje zal moeten wachten tot je het spel helemaal hebt uitgespeeld.
BJØRN

Gebruik je beukkracht om verborgen munten te scoren!

De Black Sugar Gang laat het kasteel onderlopen

BUGS BUNNY™

# CRAZY CASTLE 3

B... is een van mijn favo... cartoons. Helaas heb ik de humor van Bugs nog nooit goed in een spel tot zijn recht zien komen. Misschien deze keer?

### SCHATJE

... Bugs in een boek zat te bladeren dat hij had gekocht in een antiekwinkel, las hij over een oude schat. Volgens het boek lag de schat in een oud kasteel, maar de precieze lokatie was onbekend. Bugs besluit dan maar om elke centimeter van het kasteel te doorzoeken, maar de heks Hazel heeft zijn vrienden betoverd. Zij zullen er nu alles aan doen om Bugs ervan te weerhouden de schat te vinden.

### PLATFORM PUZZEL

Het lijkt op het verhaal van een platformgame, maar Crazy Castle 3 is toch meer een puzzelgame, waarbij Bugs in elk level acht sleutels moet vinden om het volgende level te bereiken.
Door goed gebruik te maken van liften, ladders, buizen en powerups kan Bugs zijn voormalige vrienden ontwijken. Die proberen op hun beurt weer om Bugs in te sluiten. Het resultaat is een zeer snel spel met een hoog verslavingsgehalte. In totaal zijn er meer dan zestig levels die heel snel moeilijker worden.

**POWER TIP**
Als je in de buizen zit, kan je niet gepakt worden.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 6⁵ |
| geluid | 4⁰ |
| originaliteit | 7⁰ |
| speelbaarheid | 3⁰ |

- ▼ Niet op de GB te spelen
- ▼ De irritante muziek kan niet uit
- ▼ Je gaat soms zomaar dood
- ▼ Frustrerende gameplay

**GAME BOY + GB COLOR**
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca.1450
Fabrikant: Kemco
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

**5¹**

Begrijp me niet verkeerd, Shadowgate is een spannend spel maar meer eentje die je gratis van internet downloadt dan een game waar je je zakgeld aan besteedt.
BJORN

Shadowgate is een klassieke adventure uit 1989. Het genre leek z'n tijd te hebben gehad, maar Kemco denkt met een kleurenrelease op de GB toch een hitje te kunnen scoren.

# SHADOWGATE™ CLASSIC

### KLIKKEN

Als je het vergelijkt met de supersnelle 3D graphics die nu een beetje de standaard zijn, dan gaat Shadowgate terug naar af. Er zijn vrijwel geen bewegende beelden en de hoofdpersoon is onzichtbaar, want dat ben je zelf.
In plaats van vrij rond bewegen in een ruimte, zie je telkens een 2D-plaatje voor je neus waar je door middel van commando's aan te klikken en dan ergens in het plaatje te klikken, kan ... of een handeling ... uitvoeren.

### ZOMAAR DOOD

Voor de meeste mensen klinkt dit saai en dat is het ook, vooral omdat de GB geen muis heeft. Het verhaal mag dan spannend zijn, de gameplay is zeer ver te zoeken. Daar komt nog eens bij dat je vaak dood gaat zonder dat je daar eigenlijk iets aan kan doen. Je moet alleen onthouden wat je deed en dat de volgende keer niet meer doen.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8.0 |
| geluid | 7.0 |
| originaliteit | 8.5 |
| speelbaarheid | 9.0 |

▲ Zeer verslavend

▲ Daffy Duck en Wiley Coyote

▼ [illegible] levels

▼ Geen echte Bugs Bunny humor

**GAME BOY + GB COLOR**
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1495
Fabrikant: Kemco
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

**8.2**

Ook CrazyCastle mist de echte Bugs Bunny humor, maar het is wel een cool spel. omdat de gameplay zo simpel is wordt je snel gepakt en kan je de GB bijna niet meer weg leggen.

BJORN

Hallo, goed volk!

The Smurfs' Nightmare is een geheel nieuw spel dat eindelijk de smurfen laat zien zoals ze moeten zijn: blauw dus!

### BLAUW IS DE KLEUR

In The Smurfs' Nightmare heeft Gargamel, de boze tovenaar, een duivelse spreuk uitgesproken over het smurfendorpje. Alle smurfen die op dat moment slapen, kunnen niet meer ontwaken en zitten voorgoed vast in een hele enge nachtmerrie.
Gelukkig ben jij nog wakker, en het is dan ook jouw taak om alle smurfen te laten ontwaken.

### WIL DE WORTEL

Smurfs' Nightmare is een platformspel waarbij je gevaren moet ontwijken en platformpjes moet bespringen. De gevaren (zoals bijvoorbeeld in de keuken) bestaan uit aardbeien, rode smurfen, stuiterende vorken en scherpe eierschalen. Jouw smurf kan alleen springen, en je moet de vijanden op z'n ouderwets uitschakelen - door er op de springen. De graphics zijn, vooral in kleur, erg duidelijk en de gameplay is intuïtief.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8.0 |
| geluid | 6.5 |
| originaliteit | 5.0 |
| speelbaarheid | 7.5 |

▲ Eindelijk blauwe smurfen

▲ Wel aardig voor een platformgame

▼ Weinig variatie

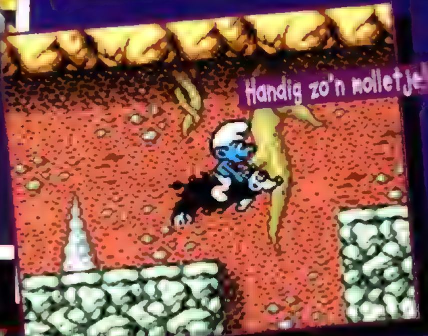
▼ Achterhaald concept

**GAME BOY + GB COLOR**
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1275
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

**6.8**

De levels zijn best moeilijk, maar er is niet zo veel variatie. Later in het spel wordt het wel iets anders, maar je moet een echte smurf- en platformfan zijn om dit spel heel lang leuk te vinden.

BJORN




Eng hè?




Als je dit boek oppakt, ben je dood.

# THE SMURFS' NIGHTMARE

Te zwaar ? Neem de linkertrap

Smurf voor je!

# V-RALLY
## CHAMPIONSHIP EDITION

Yes! Weer een racegame voor de zak-Nintendo! Maar laat je niet misleiden, dit is exact hetzelfde spel als ik besprak in PU 7/8-98. Kijken of kleur verschil maakt.

### MOOIER

Als je wilt weten hoe het spel precies in elkaar zit, dan verwijs ik je naar de bovenstaande PU. Een re-release van dit spel in kleur geeft me wel de mogelijkheid om hem eens wat kritischer onder de loep te nemen.
Het voordeel van kleur werd snel duidelijk, want behalve dat alles er mooier uitziet, vallen obstakels in de weg ook sneller op, en dat bevordert je rijgedrag.

### IRRITATIES

Na een tijdje spelen waren er een paar dingen waar ik me enorm aan ergerde. Wat ik bijvoorbeeld niet kan uitstaan is dat als je iets te hard over een heuvel scheurt, je over de kop vliegt. Onzin! Dat zou misschien gebeuren als je in de lucht probeert te sturen en dan neerkomt, maar zeker niet als je gewoon rechtuit blijft rijden.
Maar het meest irritant vind ik, dat wanneer je van achter geraakt wordt door een tegenstander, je dan meteen stil staat. Van 200 km/u naar 0 km/u, alleen omdat iemand je aantikt. Nagelbijtend!

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8.0 |
| geluid | 6.5 |
| originaliteit | 5.0 |
| speelbaarheid | 8.5 |

▲ Goed rallygevoel

▲ Behalve kleur is er niets veranderd

▼ Weinig keuze uit auto's

▼ Beetje suf naaimachine-geluid

**GAME BOY + GB COLOR**
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 12750
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

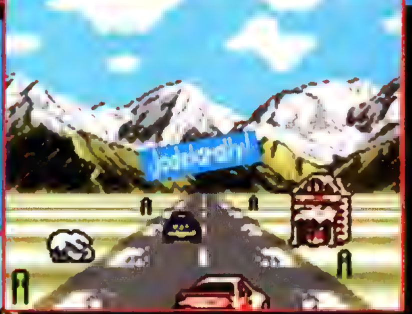
**7.1**

V Rally C.E. is nog steeds het beste racespel voor de GB, maar ik vind dat ze wel iets meer aan de re-release hadden kunnen doen. Meer auto's, andere banen, om maar een paar voorbeelden te noemen. Jammer.

BJORN




Hoe moeten we zo verder?




Oei, wat gaan we hard.

# FALCON 4

**Daar is er weer een, een hemeltergend ingewikkelde action flightsim. De naam is Falcon 4. Maar heb je de F-16 eenmaal onder controle, dan zit er ook wel wat moois in je drive.**

### GAMERS-VRIENDELIJK

Falcon 4, de opvolger van het alom geprezen Falcon 3, mag zonder meer een van de meest realistische flightsims van het moment genoemd worden. Echt elk knopje en bedieningsmogelijkheid van de F-16 heeft een eigen toetsencombinatie. Tijdens de eerste trainingsvluchten zat ik dan ook meer in de handleiding te kijken, dan op mijn scherm. Zwabbervluchten waren het logische gevolg. Gelukkig had producent Microprose dergelijk gestuntel voorzien. Je kunt de game zo makkelijk of moeilijk maken als je wilt. Vijanden aan of uit, wel of geen [illegible], makkelijk of [illegible] besturing ..., [illegible] maal [illegible]. De gamersvriendelijke aanpak zorgt er voor dat je niet [illegible] uit pure [illegible] je keyboard door het beeldscherm [illegible]. Want [illegible] zal in Falcon 4 [illegible] even duren [illegible] in een [illegible] vecht een [illegible] der uit de [illegible]

### SPATSCHERP

Je kunt in Falcon 4 kiezen uit Instant Action, Dog Fight, Tactical Engagment, Campaign (3 stuks) en Multiplayer. De vijanden zijn voornamelijk Russen en Noord-Koreanen (hoe origineel), de luchtgevechten vinden boven Korea plaats.
Het eerste dat opvalt als je met de F-16 door de lucht cruist, zijn de werkelijk schitterende omgevingen. De 3D-foto realistic graphics zijn spatscherp. Ook de aktie is prachtig in beeld gebracht. Toen ik voor de gein een paar raketten op een huisje afvuurde, zag je eerst het lange rookspoor van de raket, vervolgens een kleine explosie, gevolgd door een mooie rookwolk. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] prachtige beelden op. Volgens Microprose kan Falcon 4 nog op een P166 draaien. Misschien is dit inderdaad mogelijk, verstandig lijkt het me allerminst. Ten eerste zullen de beelden nooit zo fraai zijn als op een 266, daarnaast word je waarschijnlijk gillend gek van de laadtijden van een Dogfight of Campaign. Ik deed er op mijn Pentium 300 plus soms al een minuut over.

### KIP ZONDER KOP

Het sturen zelf gaat, als je eenmaal de belangrijkste toetsen kent, redelijk gemakkelijk. De F-16 luistert goed naar jouw aanwijzingen. Alles wat in het echt in een F-16 kan, is mogelijk. Je kunt met de luchtleiding of je wingmen praten, de AWACS om raad vragen en zelfs in de lucht bijtanken.
Ik heb slechts één ding op Falcon 4 aan te merken. Tijdens het spelen, had ik nogal wat problemen om de aktie te vinden. Ik zeg er echter meteen bij dat dit waarschijnlijk te wijten was aan mijn onervarenheid met de radar en target-systemen van dit spel. De aktie is namelijk wel degelijk aanwezig (als ik mijn radar mag geloven), maar een niet zo ervaren flightsimmer kan de aktie moeilijk vasthouden. Zodra een vijand mij afgeschud had, vond ik hem moeilijk terug. En in de Campaign, waar je naar een bepaald doel moet vliegen, doolde ik al helemaal als een kip zonder kop rond.
Ik denk dan ook dat Falcon 4 een game is waar je eerst flink mee moet oefenen, voordat je echt lekker kunt gamen. Voor doorzetters dus.



Dit is gewoon genieten.



[illegible] balast lozen.



[illegible] hopen dat de post aankomt.



[illegible]

**POWER TIP**

[illegible] F-16 piloten [illegible]

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | $9^0$ |
| geluid | $8^5$ |
| originaliteit | $8^0$ |
| speelbaarheid | $8^5$ |

- ▲ Fenomenale graphics
- ▲ Realistisch
- ▲ F-16 luistert goed
- ▼ Alleen voor doorzetters

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft/GT Interactive
Tel: 023-5311241

**$8^5$**

Falcon 4 is een [illegible] action flightsim [illegible]

J.J.

# HEAVY GEAR II



SNELLERE gevechts-actie met de nieuwe Dark Side Engine van Activision



DIEPERE indoor en outdoor missies met het special ops stealth squad team



GRIMMIGERE gevechten in vijandige sci-fi omstandigheden zowel op aarde als in de ruimte

## HAVE YOU GOT THE LATEST GEAR?




Multi-player demo nu on-line speelbaar bij Gamepoint.

CONTACT
www.contactdata.nl

GamePoint
www.gamepoint.nl



ACTIVISION

**3 MAANDEN GRATIS GamePoint MEMBERSHIP**

**1**
10% kortingen op geselecteerde producten in de on-line gamesshop

**2**
Een gratis games-goodie (shirt, cap, poster etc.)

**3**
Kans op het meedoen aan beta-tester programma's van populaire games.

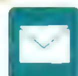
**4**
Toegang tot speciale member evenementen (Feesten, LAN Parties etc.)

**5**
Boekje: Handleiding multiplayer gaming

**6**
E-Mail adres.



# Would you give me your heart? Bridget.

 Als jij vorig jaar achttien bent geworden, dan ontvang je het donorregistratieformulier in de bus. En daarvan zeg ik: invullen. Wat je moet invullen? Kijk, dat moet je zelf beslissen ! Er zijn goede redenen om donor te worden. Er is immers al jaren een tekort aan donororganen en -weefsels. Maar je kunt ook goede redenen hebben om te zeggen: voor mij hoeft het niet zo nodig. Of je nu wel of geen donor besluit te worden, belangrijk is in elk geval dàt je het formulier invult. En dat je bewust nadenkt over het na je dood ter beschikking stellen van je organen. Als je het formulier niet invult, betekent dat automatisch dat je anderen, bijvoorbeeld je ouders, voor jou laat beslissen. Maar nu je achttien bent, kan je dat toch wel zelf ? Binnenkort ontvang je het formulier in de bus of misschien heb je het al ontvangen. Denk er goed over na, praat erover met anderen, bijvoorbeeld ouders en vrienden en beslis daarna zelf over jezelf. Je geeft je hart toch niet zonder na te denken aan iemand...

**donorregister**

Ministerie van VWS, Donorregister, voor meer info: 0900-8212166 (normale gesprekskosten), of http://www.donorvoorlichting.nl

**Beslis zelf over jezelf.**
**Vul het donorregistratieformulier in.**

# R·TYPE Δ DELTA

**De introfilm van R-Type Delta doet zo knullig aan dat je je met geen mogelijkheid kan voorstellen dat de game ook maar enigszins het spelen waard zou kunnen zijn. Zodra je echter met je vliegtuigje halverwege het eerste level zit, wil je nog maar één ding: meer!**

POWER TIP
Kweek eelt op je vuurvinger!

RAPPORT
graphics 8,5
geluid 8,0
originaliteit 7,0
speelbaarheid 8,5

- Heel, heel veel schieten
- Moeilijk
- R-Type eer hooggehouden
- Nieuwe schepen met nieuwe wapens

PLAYSTATION
N.N.B.
Fabrikant: IREM Software
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

8,0

### MEMORY LANE

De wat oudere PU-lezer kan zich de R-Type-serie vast en zeker nog goed herinneren. Bloedstollend spannende en bijna onspeelbaar moeilijke side-scrollende schietgames, waarin jij met je kleine ruimteschip de wereld moet redden uit de klauwen van een duizendtal voorbijvliegende vijanden. Liefhebbers van het genre gaan gegarandeerd smullen van deze langverwachte PlayStation-versie, die games als Einhander en G Darius in één klap overbodig maken.

### GELUKKIG NIEUWJAAR!

De makers van R-Type Delta hebben zich zo dicht mogelijk bij de oorspronkelijke game gehouden, maar tegelijkertijd alle registers van de PlayStation opengetrokken. Het resultaat is een ook het best mogelijke een soort oud&nieuw-vuurwerk-achtig schiet-, knal- en ontplof-festijn. Soms vliegen er zoveel vuurballen, lasers, bommen en granaten door de lucht, dat je niet meer weet welke van jou waren en welke van de vijand. Ontwijken is dan soms zo tricky, dat je je af en toe af gaat vragen of het wel voor simpele stervelingen als jij en ik is weggelegd om alle zeven levels van R-Type Delta heelhuids te doorstaan. Gelukkig krijg je naarmate je vordert steeds weer nieuwe continues, zodat je de lastige stages rustig nog eens een keertje of wat kan overdoen.

### LASTIG

Vaak zijn de stages van dit soort schietgames vrij makkelijk te doorstaan, totdat je oog in oog met de eindbaas komt. Bij R-Type Delta kun je echter ook de nodige tegenstand verwachten tijdens het volbrengen van de stages zelf. Niet alleen word je van alle kanten bestookt door enorme legers vijandelijke robots, je loopt ook nog eens kans om zomaar tegen lantaarnpalen, laaghangende elektriciteitsdraden en andere ongein aan te vliegen.

### VEEL VUUR

R-TYPE Delta is volledig uit polygonen opgebouwd en ziet er grafisch vrij spektaculair uit, afgezien van die lame FMV-sequence aan het begin dan. Spelers van de oude arcade en SNES-versies zullen constant aan deze voorgangers van Delta herinnerd worden want bij het creëren van de prachtige 3D levels, schepen en vijanden zijn de ontwerpers trouw gebleven aan veel van de klassieke elementen. Hoewel alle aktie zich op één laag afspeelt, is er wel een bepaald gevoel van diepte gecreëerd, doordat vijanden niet alleen van links, rechts, boven en onder komen aanstormen, maar ook van achter de aktielaag vandaan komen. Dit maakt het overleven van je missie nog moeilijker! Gelukkig wordt je schip voorzien van een shitload aan wapentuig en vlieg je binnen no-time met zo'n enorm arsenaal rond, dat een druk op de vuurknop je hele kamer doet oplichten van alle ontploffingen en explosies op je TV.

On door een ringetje te halen.

Target destroyed!

Waar ben ik?

1, 2, 3, vuur!

Het wordt er allemaal niet makkelijker op.

Uitgeplekend

[illegible] -Move 2 vetter [illegible] baar moeiteloos [illegible] fabrikant Taito [illegible] Bust-a-Move 4. N[illegible]

# Bust-a-Move 4

## LIEVELING

De [illegible] PU-[illegible] zal [illegible] zo langzamerhand [illegible] wel dat als je mij 's nachts m'n bed uit wilt krijgen, je me moet uitdagen voor een potje Bust-a-Move. Sinds ik jaren geleden tijdens een tripje naar Tokio twee Japanners all out zag gaan op een inmiddels al weer eeuwenoude Bust-a-Move kast, was ik gelijk verkocht.

Mijn leven draaide slechts nog om het afschieten van gekleurde balletjes en geen enkele andere game heeft me ooit zo kunnen boeien als dit eenvoudige kinderspelletje van Taito.

[illegible] is niet [illegible] zo'n serie spellen waa[illegible] nieuw deel wee[illegible] staat van de nieu[illegible] technologieën, grafische hoogstandjes en verbeterde gameplay. Als je de delen achter elkaar legt, valt snel op dat er vrijwel geen verschil tussen zit, afgezien van een level-editortje hier, of een nieuw charactertje daar. Toch blijft de gameswereld blijkbaar vragen om nieuwe delen. Het is immers een van de meest geliefde games.

Dat er nooit zo veel aan veranderd wordt, komt simpelweg door het feit dat dat hele-[illegible] niet hoeft. Als Taito zijn balletjes driedimensionaal zou laten mipmappen over een ge-alfablende polygoon, zou geen hond dat leuk vinden. Kleine gekleurde twee-dimensionale balletjes rondschieten, dat willen we! En hoe etteriger het simpele midi-deuntje op de achtergrond blijft doorremmeren, des te blijer zijn we! Tenminste, ben ik, en met mij half Japan.

## EEN BEETJE NIEUW

Bust-a-Move 4 mag dan wel een voortzetting van het oude vertrouwde 2D-balletjes schieten zijn, hier en daar is er wel een beetje [illegible] en gepoetst.

Natuurlijk heeft Taito zijn vingers afgehouden van de gameplay en de graphics van speelveld en balletjes (waar wat mij betreft ook niets aan te verbeteren valt), een aantal extra's maken BaM 4 toch nog een stukje leuker dan BaM 1t/m3. Zo is het puzzelaspekt van Bust-a-Move uitgebreid met een soort schommel/weegschaaleffekt. Twee trosjes balletjes hangen aan we[illegible] van een touw, [illegible] over twee katrollen hangt. Voeg je [illegible] balletje toe aan de linkertros dan zakt die naar beneden, waardoor de [illegible] Even wenn[illegible] maar als je 't eenmaal door hebt, [illegible] spannend!

Verde[illegible] zien va[illegible] gloednie[illegible] ters, zoa[illegible] een stoe[illegible] en een o[illegible] grijsaard [illegible] hippe na[illegible] Bramb[illegible] erg lijkt op een van die aliens, [illegible] in de cantinaband speelde in Star Wars.

Leuk is vooral dat de characters nu [illegible] soort superpower-[illegible] ves hebben, die niet onderdoen voor MK-combo's en fatalities. Schiet een balletje tegen een speciale steen aan en voor je 't beseft, is je scherm gevuld met magische bliksems, rollende vuurballen en weet ik wat voor ongein. In ieder geval heel spektaculair voor zo'n puzzelspelletje.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 7,5 |
| geluid | 7,0 |
| originaliteit | 9,5 |
| speelbaarheid | 10 |

- Meer BaM-pret!
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

**PLAYSTATION**
Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Taito
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

**8,5**

Ja wat zal ik zeggen... of je haat Bust-a-Move of je bent er gek op of je kent het nog niet. Behoor je tot een van de laatste twee categoriën, haast je dan naar de winkel voor een exemplaar van Bust-a-Move 4. Succes verzekerd!

ANDREAS


Weegschaaltje spelen.

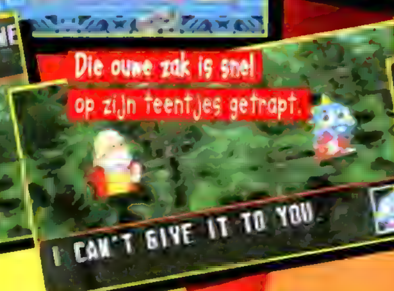

Happy days are here again!


Totale toter.


If you can't beat them, burn them!


Totale thoms.





Die ouwe zak is snel op zijn teentjes getrapt.

# SEGA RALLY 2

De Dreamcast stond al een tijdje te pronken in ons testhok en deze maand was het zover dat ik ermee aan de slag kon. Sega's eerste Dreamcast racespel is namelijk een feit: Sega Rally 2.

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8⁵ |
| geluid | 8⁹ |
| originaliteit | 8⁰ |
| speelbaarheid | 9³ |

- ▲ Heerlijke besturing
- ▲ Afwisselende circuits
- ▲ Checkpoints maken het spannend
- ▲ Een goed begin voor de Dreamcast

**DREAMCAST**
Prijs: ƒ 189.95 Bfr.ca. 3450
Fabrikant: Sega
Importeur: Game World
Tel:010-2150500

**8⁷**

JAPANSE IMPORT



### SATURN

Ik bewaar zeer goede herinneringen aan Sega Rally op de Saturn. Ik weet nog dat ik Sega Rally zelfs als de beste game van 1995 betitelde. Met name de besturing was een waar genot, en destijds vielen we nog niet over het ontbreken van een Two Player mode of een totaal van vijf circuits. Anno 1999 kun je daar natuurlijk niet meer mee aankomen en dat hebben ze bij Sega ook begrepen. Een Two Player mode is dan ook aanwezig en ook het aantal circuits is niet misselijk. Als basis zijn er weliswaar slechts zes maar gedurende het kampioenschap krijg je allerlei variaties op deze parcours voor je wielen waardoor het totaal op enkele tientallen komt.

### INHAAL-RACE

De opzet van de 'championship' is hetzelfde gebleven. Overigens zitten er ook nog een Arcade-, Time Attack-, Networkplay en eerder genoemde Two Player Battle mode in het spel.
De Championship mode is weliswaar in een nieuw jasje gestoken (10 year battle) maar de uitwerking is, zoals gezegd, gelijk aan die van de oude Sega Rally. Je start als zestiende in het deelnemersveld en de bedoeling is gedurende de race zoveel mogelijk wagens in te halen. De andere wagens zijn eerder gestart dus je komt ze pas na verloop van tijd tegen, als je hard genoeg rijdt natuurlijk.
De championship is verdeeld in tien jaren en elk jaar bestaat uit vier races. Lukt het je om de vier races binnen de daarvoor gestelde tijd af te ronden dan mag je door na het volgende jaar waarin je weer op de zestiende plaats begint enzovoort.
De circuits zijn variaties op zes basis parcours en zijn óf een tikkeltje anders, óf het weer varieert (prachtige sneeuwstormen) en soms zul je een race in het pikkedonker moeten afleggen.
Er is keuze uit acht verschillende auto's met hun eigen specifikaties en het is nu ook mogelijk de wagens op verschillende manieren te tunen, tot het geslacht van je co-driver aan toe.

### OUDERWETS GOED

Tot mijn grote opluchting is de besturing van SR 2 ouderwets goed. Afhankelijk van de ondergrond waarop je rijdt heb je meer of minder grip en vooral op de gravel-, sneeuw- en modder-tracks is het weer een waar glij- en slipfestijn.
De twee verschillende remmen die je tot je beschikking hebt werken subliem waardoor zelfs de scherpste haarspeldbochten geen problemen hoeven op te leveren. Van twee andere gamers die SR 2 speelden, hoorde ik dat ze de wagens wat onvast/zweverig op de weg vonden liggen, maar in dit spel stoorde mij dat allerminst. Het is een rijstijl die je moet liggen maar ik vind het heerlijk. Je gooit je bolide heel vroeg de bocht in (afhankelijk van het soort wegdek) en al driftend, bijsturend en eventueel remmend, sleur je 'm met behulp van een dot gas er weer uit. Heerlijk!

### ARCADE NIVEAU

Grafisch gezien mag Sega Rally 2 er zonder meer wezen. De al eerder genoemde weersomstandigheden worden subliem in beeld gebracht, de circuits, omgevingen, publiek en auto's zijn allemaal van arcade-niveau. Ook het geluid is super. De donkere, grommende motoren komen heel dicht bij het echte werk en je hoort een duidelijk verschil als je auto van de modder op een strook asfalt terechtkomt. Misschien dat de twee views wat aan de magere kant zijn, hoewel wat mij betreft één goede genoeg is, maar verder is op deze game heel weinig aan te merken.

**POWER TIP**
Alleen als je de vier stages als eerste eindigt, komt er een extra wagen beschikbaar.

De replay is van Gran Turismo niveau.

Ik moet en zal er langs!

Slippen en schuiven.

Mooi, die oplichtende koplamp!

Dit noemen ze 'easy right'

# Luftwaffe Commander

**De laatste maanden zijn er vele WO-II action flightsims uitgekomen en het einde is nog niet in zicht. Want na onder meer European Air War, Microsoft Combat Flight Simulator en Fighters Squadron, is hier Luftwaffe Commander.**

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| graphics | 8,5 |
| geluid | 8,0 |
| originaliteit | 8,0 |
| speelbaarheid | 9,0 |

▲ Hele WO II speelbaar

▲ Lekkere gameplay

▼ Geen tijd-versneller?

▼ Erg Duits

**PC CD-ROM**
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: SSI
Distributeur: Mindscape
Tel:020-4953010

**8,3**

Luftwaffe Commander is met zijn marsmuziek, Germaanse tekens en Swastika's misschien iets wat eng van opzet, maar als action flightsim mankeert er weinig aan. So, steig mal ein und kämpf!

J.J.

**POWER TIP**

Om gericht [illegible] schieten, kun je het [illegible] het vizier in beeld [illegible] (F4).

Spitfire cockpit

### KOTSZAK

Als je er zeker van wilt zijn dat een game in Nederland voor geen meter verkoopt, moet je het een Duitse naam meegeven. Ik bedoel, wie wil er nu een Duitse piloot uit de Tweede Wereldoorlog spelen? Nazi's afknallen, dat is pas leuk. Maar goed, ik behoor een objektief recensent te zijn en dus laat ik mijn vooroordelen voor één keer varen. Luftwaffe Commander kan best een goed spel zijn, zoals er ook goede Duitsers zijn… Alle goede voornemens ten spijt, greep ik al meteen bij het begin van het spel naar de kotszak. Begeleid door opzwepende marsmuziek, verscheen er een enorme adelaar en een aantal fijne Germaanse letters op mijn beeldscherm. Verder hadden de Duitse vliegtuigen een zeer prominent plaatsje gekregen. En toen ik de missies opstartte, sprak een Duitser mij ook nog eens met een fout 'Allo, Allo-accent' toe. Oei…

### HAUPTMAN ERSCHIESSEN

Oké, eerlijk is eerlijk, de Duitse vliegtuigen, zoals de Messerschmidt en de Stuka, waren zeker in het begin van de oorlog superieur aan die van de Geallieerden en flightsimmers willen nu eenmaal in de beste vliegtuigen vliegen. Wat dat betreft is dit spel terecht op de markt gekomen.
Bovendien kun je ook voor Engelse (spitfire), Russische (Yak) of Amerikaanse (P-51) vliegtuigen kiezen. Dit is trouwens alleen mogelijk in de Single- en Multiplayer mode. In de Fly Now mode word je steeds 'mit deinem arsch' in een Duitse BF-109D neer gepland. Ging ik maar overlopertje spelen en mijn eigen Hauptman erschiessen.
LC is erg breed van opzet. Je kunt gedurende de gehele WO II missies vliegen en zelfs in de periode ervoor, want de Spaanse Burgeroorlog heeft ook een plaatsje gekregen. De game kent vier spelmodes: Fly Now, Missions, Campaign en Multiplayer. In de Mission- en Campaign modes bestaat de mogelijkheid om te trainen, direkt een luchtgevecht aan te gaan of een complete missie te vervullen. De missies zijn niet lineair.
Je kunt uit een groot aantal opdrachten kiezen. Opdrachten die allemaal om een andere taktiek en manier van vliegen vragen. Zo heb je een Airfield Raid, Escort, Armed Recon en Runway Alert. In totaal kun je boven zowel Spanje, Frankrijk, Groot Brittannië, Rusland en Duitsland, tien missies volbrengen. Deze campagnes zijn wel lineair.

### OP GOED GELUK

De gameplay is in LC goed verzorgd. Alle vliegtuigen lagen na wat instellingen, lekker in de hand. Wel was het in het begin lastig een vijand te raken. Het ontbreken van een radar op het scherm was daar de belangrijkste oorzaak van. Je moet echt op goed geluk naar een vijand speuren en als die zich nu net vlak boven een stad bevindt, zie je hem nauwelijks.
Een ander minpunt trof ik in de missies aan. Ik kreeg de opdracht de vliegvelden bij Antwerpen plat te gooien en steeg daarvoor in Luik op. Wat denk je, moest ik dat hele stuk van Luik naar Antwerpen zo ongeveer in realtime vliegen, zonder dat er onderweg ook maar iets gebeurde. Misschien is het wel degelijk mogelijk om de tijd in LC te versnellen, maar ik kon deze optie niet vinden.
De landschappen in LC zijn erg mooi en natuurgetrouw, de diverse vliegtuigen zijn realistisch weergegeven en de aktie is vet en hevig. Vijanden zijn er genoeg, dus je zult je in een dogfight niet snel gaan vervelen.

**Psygnosis had voor de game Eliminator geen betere naam kunnen verzinnen. Want elimineren zul je! En als jij niet elimineert, elimineren de tegenstanders jou wel. Bereid je dus alvast voor op ouderwetse kramp in je schietgrage vingertjes.**

# ELIMINATOR

### HELLE-TOCHT

Eliminator is een vette SF 3D shoot 'em up met een flinterdun verhaal. Het plotje, dat met gemak op een kwart A-viertje past, dient slechts als excuus om er rücksichtslos op los te kunnen knallen.
Producent Hewson geeft dat ook volmondig toe. Eliminator is volgens hen een typische arcade/ van-dik-hout-zaagt-men-planken game. En daar is niets mis mee, getuige het grote aantal fans van dit genre.
Eliminator is de naam van een machine die slechts gebouwd is om te elimineren. Jij krijgt de unieke kans deze machine te besturen tijdens een helletocht door verscheidene uitgestrekte area's.

### KNALLEN EN KILLEN

De area's waar jij je een weg doorheen blast, lijken grafisch gezien op die van WipeOut. Veel strak tunnelwerk, een aantal mooie mega stadions en lange lappen 'snelweg'. Hier houdt de vergelijking echter wel op. Het race-aspekt in Eliminator is, ondanks de aanwezigheid van een klok, namelijk veel minder belangrijk. Knallen en killen, daar gaat het om.
Eliminator is een lineaire shooter. Je bent dus verplicht om de eerste area door te komen, voordat je de tweede kan betreden. En dat is geen eenvoudige opgave. Ten eerste wemelt het onderweg van de aliens, mechwarriors en UFO's, die je alles behalve vriendelijk gezind zijn. En als je erin slaagt om dit digitale gespuis kapot te knallen, staat je aan het einde van elke area nog een joekel van een eindbaas te wachten en deze metalen gasten krijg je erg lastig op het ruggetje.

### MET DE BILLEN BLOOT

Dat de gameplay van Eliminator simpel is (scheuren, richten en knallen), wil nog niet zeggen dat je de game met twee vingers in de neus uitspeelt. Integendeel, ik vond Eliminator behoorlijk tricky.
Ten eerste is het niet mogelijk om even in de easy mode te oefenen, die bestaat namelijk niet. Je moet gewoon meteen met de billen bloot.
Ten tweede stikt het spel van het zwaar bewapend tuig. En allemaal hebben ze een andere manier van bewegen en schieten. Op elke hoek wacht je weer een verrassing. Verder liggen er talloze mijnen op de baan en dreig je regelmatig door mega-sjoelschijven geplet te worden. De eindbazen kun je alleen killen met behulp van een combinatie van het juiste wapen en het juiste plekje. Eliminator biedt kortom uitdaging genoeg.

### VIEW

Het grootste probleem bij shooters met een race element, is het gezichtspunt van waaruit je speelt.
In Eliminator kun je kiezen tussen een first person en een third person view.
Beide gezichtspunten vind ik echter niet ideaal. Het is af en toe erg lastig om te zien waar de vijand zich bevindt. Desondanks prefereerde ik de third person view ver boven de first person view. Omdat je in de Quake- of Unreal mode niet tegelijkertijd naast en voor je kunt kijken, bleek het bijvoorbeeld onmogelijk om jezelf een weg door de vele mijnenvelden te banen. En als ik dood moet, dan wil ik dat het gebeurt tijdens een dapper gevecht met een brute eindbaas, en niet doordat ik met mijn stomme kop tegen een mijn rij.




Er valt eigenlijk weinig op deze frasle 3D shooter aan te merken. Eliminator levert gewoon precies wat de producent je belooft. Bergen uitdagende knalfun.

J.J.

Right in his ass!

Net wat ik nodig had.

Zelfs vlinders hebben een hekel aan me.

Mis, schele!

Kruiperig type.

Heb je je boer er bij gehaald?








I can't just knock on the door and ask them to let me in...

# Micro Machines 64 Turbo

The Original · Scale Miniatures

**De kleine dinkey-toys die ooit het daglicht zagen op de NES hebben nu dan eindelijk de oversteek gemaakt naar Nintendo's Turbo cartridge.**

### POWER TIP

Micro Machines 64 Turbo komt het best uit de verf in de Multiplayer mode. Zorg dus snel voor een riante aanvulling van je controllers.

### RAPPORT

| | |
|---|---|
| graphics | 7.8 |
| geluid | 7.5 |
| originaliteit | 7.0 |
| speelbaarheid | 9.5 |

- Micro Machines: gewoon goed
- Multiplayer van acht
- Alle leeftijden
- Twaalf jaar ervaring

**NINTENDO 64**
N.N.B.
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

**8.0**

Micro Machines 64 Turbo is nu al een klassieker onder de nieuwe releases. Dit komt niet door speciale gameplay of originaliteit maar gewoon door het feit dat deze Micro Machines versie niets afdoet aan het origineel. Micro Machines 64 Turbo is een talentvolle nieuwe telg binnen de MM-familie, en dat is heel wat waard.
THOMAS

Kan iemand die tafel eens afruimen!

Micro-explosie!

Speedy bootjes.

We're airborne!

### WAPENS

Aan de fundamenten van dit met jeugdsentimenten spel is weinig gesleuteld. De herkenbare Micro Machines overhead-view is net als vroeger nog steeds aanwezig en de wagentjes scheuren ook nog steeds door plassen melk en ontbijtkruimels.
Toch zijn er enkele onderdelen van Micro Machines 64 Turbo die wezenlijk verschillen met vroeger.
Het eerste grote verschil met het verleden is dat de graphics in MM 64 Turbo volledig bestaan uit polygonen. Dit heeft tot gevolg dat alle objekten waar de mini racebolides overheen en langs scheuren, in gladde 3D effekten te zien zijn.
Een tweede opmerkelijk verschil is het gebruik van wapens tijdens de race. De karretjes kunnen langs de vele huis-, tuin- en keuken-circuits wapens verzamelen om tegenstanders mee uit te schakelen. Ik heb het hier dan niet over bommen, raketten en mijnen maar over veel 'vriendelijkere' hamers, tangen en dergelijke.
Een derde belangrijk onderscheid is de aangepaste Multiplayer mode. Vroeger werd het scherm opgedeeld in onoverzichtelijke splitscreens. De programmeurs van Codemaster hebben in deze versie echter gekozen voor een heel ander principe: one-screen deathmatch.
De meerdere spelers zijn met hun machines in één scherm te zien. Wie zo snel is dat hij de ander van het scherm 'afrijdt', krijgt punten die bepalend zijn voor de eindoverwinning.

### OCTET

Ook MM 64 is, net als zijn voorgangers, een aantrekkelijk spel om in je kast te hebben liggen. De vele circuits die zo uit het eerste de beste Nederlandse rijtjeshuis zijn getrokken, blijven spannend en de Multiplayer mode voor maar liefst acht(!) personen garandeert een hechte band met vrienden en vriendinnen.
Daarnaast staat het grote aantal verschillende gamemodes ook nog eens garant voor lang speelplezier: Driving School: goed voor een paar broodnodige rijlessen, Head to Head: racen tegen de computer op een serie circuits, Challenge: drie ronden tegen vier computergestuurde wagentjes, Time Trial Challenge: race tegen de klok.
In de Multiplayer mode zijn nog meer opties mogelijk die jezelf maar moet checken als je de rijke bezitter van deze nieuwe klassieker bent. Weet in ieder geval dat het mogelijk is om via de vier controllerpoorten met maar liefst acht spelers tegelijkertijd aan de Micro Mania mee te doen. Je moet in dat geval wel een joypad delen, dus wie weet hoe intiem je met je tegenstander wordt.
Zin in een octetje, gewoon effe Micro Machines spelen.

# van HEADSET

Twee maanden geleden hadden we in de Powerplay rubriek al vijf pagina's joypads, muizen, stuurwielen en dergelijke. De afgelopen maand kregen we echter zoveel nieuwe hebbedingetjes binnen dat we opnieuw twee pagina's inruimen voor de nieuwste game-accessoires.

## PRIMAX NEED FOR SPEED BUNDLE

Kijk, dit zijn nou leuke dingen voor de mensen. Heb je net een PC gekocht maar mis je nog de game accessoires, dan is deze bundel een aantrekkelijk pakket. Een joystick, een joypad en het spel Need For Speed III Special Edition. Gelijk gamen en je kunt meteen je conqueror gamepad en joystick uittesten. Beide zijn overigens erg primair en eenvoudig uitgevoerd maar voor het simpele arcade race-, vlieg- en schietwerk uitermate geschikt.



Leverancier: Primax International BV
Merk: Primax
Prijs: f 119,95
Tel: 030-2409950
Web: www.primax.nl

## JETLEADER 3D DIGITAL

Het design is een beetje lullig, maar de mogelijkheden van deze Jetleader 3D Digital liegen er niet om. Deze stick is om te beginnen zowel voor links- als rechtshandigen, hij heeft een acht-richtingen hat switch – speciaal geoptimaliseerd voor FlightSimulator 98, acht programmeerbare vuurknoppen (met een dubbele trekker), een analoge throttle-besturing op de basis en ook nog een Trim-besturing. Andere leuke features zijn de automatisch vuren/turbovuren opties op vier knoppen, in hoogte verstelbare handsteun en een zware anti-slip basis. Zeer complete pretpook dus.




Leverancier: Guillemot
Merk: Guillemot
Prijs: f 115,-
Tel: 035-5288800
Web: www.guillemot.com

## RAPTOR 3D

De Raptor 3D is een goede middenmotor joystick in de categorie 'prima betaalbaar'. Want hoe leuk ForceFeedback en dergelijke extra's ook mogen zijn, honderden guldens voor een joystick is naar mijn mening (te?) veel geld. Een strak design en een 40° draaibare stick maken deze genotspaal uiterst geschikt voor flightsims. Het strakke, ergonomische design zorgt bovendien voor een fijne ligging in de hand.



Leverancier: Primax International BV
Merk: Primax
Prijs: f 89,95
Tel: 030-2409950
Web: www.primax.nl

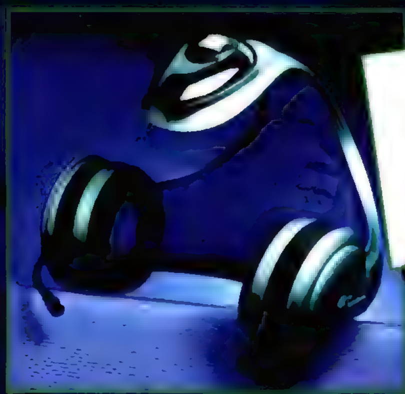


## SHOCKHAMMER

Deze zeer fraaie console pad voor de PlayStation is een echte gimmick. Met Dual Shock, vier buttons, twee analoge pads en een digitale pad is de Shockhammer compleet en up-to-date. Bovendien beschikt deze gamepad over een Turbo- en Slow mode. En de strakke blauwe kleur is gewoon mooi meegenomen.

Leverancier: Pirox
Merk: Thrustmaster
Prijs: f 79,95
Tel: 010-2985353
Web: www.pirox.nl

# TOT VIDEOKAART



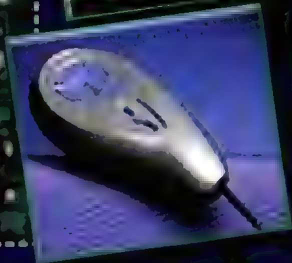


### UR GEAR 3D VIRTUAL REALITY HEADSET

Even apart als lollig is deze headset. Ik weet niet goed wat ik hier mee aan moet. Ik kan me namelijk niet voorstellen dat je tijdens een ferme shooter of een snelle flightsim met zo'n ding op je kop gaat zitten. Toch moet ik zeggen dat het wel een aparte ervaring was.
Plaats de sensor op de monitor, neem de mini-afstandbediening in je hand en plaats de headset op je hoofd en gaan met die banaan. Beweeg je je hoofd naar links dan gaat je vliegtuig, gun, auto of whatever ook naar links. Hetzelfde geldt voor omhoog, naar beneden etc.
Tijdens Plane Crazy werd ik echter erg misselijk en duizelig en had ik na tien minuten hevige nekkramp. Een geinige accessoire waar niet iedereen op zit te wachten, ben ik bang. Voor de echte freaks dus!



Leverancier: Quote
Merk: Union Reality
Prijs: f 279,-
Tel: 0541-573747
Web: http://www.quote.nl/ of www.unionreality.com





### MYSTIQUE G200

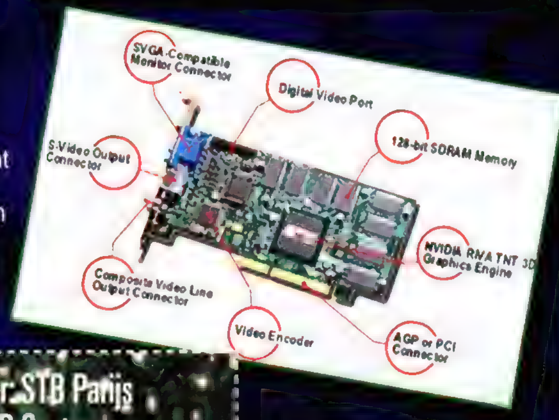
De Matrox Mystique G200 is een zeer fraaie videokaart die, net als de nieuwste kaarten, een dubbelde video optie heeft. Hij regelt dus zowel 2D als 3D graphics, een gewone videokaart is niet nodig.
De algehele kwaliteit is uitzonderlijk en streeft die van de meeste andere (Diamond, Viper) voorbij. Hij kan zich kwa beeldkwaliteit zeker meten met de Voodoo2 en dat zou eens tijd worden. Aan te raden is de 8 Mb upgrade uitvoering, als je een nog vettere kaart wilt hebben.

Leverancier: Matrox (UK) Limited
Merk: Matrox
Prijs: f 369,-
Tel: 0044-(0)1753665544
Web: www.matrox.com

### STB VELOCITY 4400

Deze Velocity 4400, is kwa prestaties een echt beest!
De Voodoo2 biedt wat performance betreft evenredige kwaliteit, maar de Velocity wint het op het gebied van beeldkwaliteit.
Een echte topper dus. Check dit plaatje van Sin bijvoorbeeld in de hoogste resolutie.
Glad, glimmend en super gedetailleerd.
Quake 2 met een Voodoo 2 was al kwijlen, maar dit is echt slabbetjeswerk.
Met AGP2x support en 16 Megs geheugen een krachtpatser met uitzonderlijke prestaties.

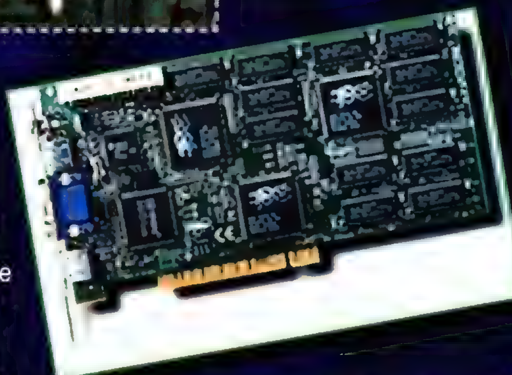





Leverancier: STB Parijs
Merk: STB Systems
Prijs: NNB (tussen 300 en 400 gulden)
Tel: 0033-140366717
Web: www.stb.com

### MIROHISCORE2 3D

Ook geen verkeerd 3D kaartje, deze miroHISCORE2 3D. Van Duitse makelij kan deze kaart 65 miljoen pixels/sec aan. 3D fill-rate tonen en 1,2 miljoen 3D polygons/sec.
De kaart heeft namelijk twee 3Dfx Voodoo 2 processoren chips op de kaart geprikt.
Bovendien heeft deze kaart een TV-out optie waarmee ook op een giga breedbeeld televisie (of elke andere TV) Unreal of elk ander op Direct3D, Glide, OpenGL gebaseerde game gespeeld kan worden.



Leverancier: Miro Media Duitsland
Merk: Miro Media
Prijs: NNB
Tel: 0049-(0)53121130
Web: www.miro.de

# Blackstone Chronicles

Blackstone is de naam van een stadje en boven op de heuvels staat een oud gesticht. Jij speelt Oliver Metcalf wiens zoontje Josh ontvoerd is door je gestoorde vader. Jouw taak is naar het gesloten gesticht te gaan, haar geheimen te ontrafelen en uiteindelijk de confrontatie met je vader aan te gaan.
In het oude gesticht stuit je op allerlei zieke instrumenten waarmee vroeger geestelijk gestoorde patiënten werden behandeld. Op het sadistische af worden de verschrikkingen gerapporteerd: water-therapie, elektroshock-therapie en andere misselijkmakende methoden.
Het geluid is in dit spel van absolute klasse. De muziek past zich aan bij iedere lokatie en de stemmen zijn nu eens een keer goed gedaan. Jammer is alleen dat het spel erg kort is, en dat komt weer omdat de puzzels vrij simpel op te lossen zijn. Desondanks bewijst Blackstone Chronicles dat je ook zonder bloedige moorden een vreselijk spannend en zenuwslopend adventure kan neerzetten.

JAN

Blackstone Chronicles • PC CD-ROM • [illegible]

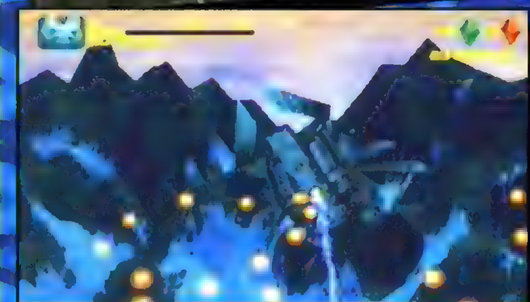
**GRAPHICS:** 8,5 **GELUID:** 8,8 **ORIGINALITEIT:** 8,4 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

# Retro Force

Psygnosis houdt er blijkbaar wel van om een gokje te wagen. Retro Force is namelijk een 2D shoot´em up die sterk doet denken aan de games die je tien jaar geleden regelmatig zag in speelhallen (vandaar het woord ´Retro´).
Met de top down view kun je kiezen uit vier characters, twee kids, een kat en een robot met ieder een eigen gevechtsvliegtuig, die in het jaar 2999 de wereld van de ondergang moeten zien te redden. Er zijn namelijk diverse timetravellers hun wereld binnengedrongen die een aantal stukken van een magisch artefact bij elkaar trachten te sprokkelen om de toekomst van de planeet ingrijpend te veranderen.
Ik moet concluderen dat de lekker gameplay niet opweegt tegen het flutverhaaltje a la Stargate plus de gedateerd ogende graphics, en dat Psygnosis die tachtiger jaren wederopstanding maar beter kan laten voor wat het is.

SKATE





Retro Force • Playstation • [illegible]

**GRAPHICS:** 5,5 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 5,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Devil Dice • Playstation • [illegible]

**GRAPHICS:** 7,5 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

# Devil Dice



Ik raak altijd een beetje geïrriteerd van puzzelgames omdat ik er zo slecht in ben. Ik krijg dan last van het Louis van Gaal syndroom: "ben ik nou zo slim of zijn zij nou zo dom?" In ieder geval slaagde Devil Dice er weer eens in om het bloed onder mijn nagels vandaan te halen.
Het is de bedoeling om in een speelveld een aantal dobbelstenen zo te rollen dat ze verdwijnen. Als je bijvoorbeeld drie drieën tegen elkaar legt, lossen ze op in het niets. Om de zoveel tijd komen er dobbelstenen bij en als je er in slaagt om het hele veld leeg te maken, heb je gewonnen, maar als je veld helemaal vol wordt gezet met dobbelstenen is het game over.
Gelukkig zit er een uitgebreide handleiding in het spel verwerkt, waar je allemaal tips uit kunt halen. Dikke pret dus voor de echte puzzleheads.

BORIS



Devastator • PC CD-ROM • [illegible]

**GRAPHICS:** 8,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

# DEVASTATOR

Devastator is een simpel arcade schietspelletje: al rondrijdend in een soort van super snel tankje moet je alles op je weg kapot knallen. Gebouwen, wachttorens, vliegtuigen, vijandelijke tanks; alles. Soms krijg je daar powerups voor, waar je toch al rijke wapenarsenaal mee wordt uitgebreid.
De wapens zijn heftig en in grote getale aanwezig. Fuzzende laserbeams, granaten, mijnen, hele veel verschillende typen raketten, noem maar op. Ook de licht- en kleureffekten zijn spektaculair en donderen door je luidsprekers heen.
Alleen, na een half uurtje gamen begon de verveling ietwat toe te slaan. Ook al vecht je op verschillende planeten; de levelopbouw en akties zijn steeds van hetzelfde laken een pak.
Het ziet er allemaal prima uit en de tonnen wapens , lasers, kleuren en explosies mogen er zijn, maar meer dan een aardig ' niet nadenken, lekker knallen' spel is Devastator niet.

JAN



# Rally Cross 2




De opvolger van de door Ed hoog aangeschreven racer (zie PU 6, 1997) kent nogal wat aanpassingen en verbeteringen. Dit is niet in de laatste plaats doordat er een andere ontwikkelaar, namelijk Idol Minds, aan de slag is gegaan.
De nieuwste editie biedt tien wagens (van normale rallywagens tot pickup trucks) en een achttal tracks, en anders dan in het eerste deel is er nu ook een race editor aanwezig.
Met drie moeilijkheidsgraden en de optie om normale-, head on- en suicide-races te rijden, kan dan ook gezegd worden dat RC2 weer garant zal staan voor volop racegeweld. De analoge besturing mag wellicht iets te gevoelig zijn, maar gelukkig kun je nog altijd gaan voor de ouwe vertrouwde druktoetsen. Fans van RC1 zullen even moeten wennen aan dit totaal anders ogende vervolg, maar ach, hij speelt weer lekker weg, dus waar maken we ons druk om?

SKATE

[illegible]

**GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]**

# Sports Car GT

Ook EA doet een poging om de racer der racers, Gran Turismo, naar de kroon te steken. Op papier lijkt het allemaal mogelijk, gezien het feit dat we hier te maken hebben met sim-achtige gameplay en meer dan vijftig wagens en teams.
Maar ja, wat is papier wanneer je de harde feiten onder je neus geschoven krijgt en ziet dat vooral het grafische gedeelte van de game het bij lange na niet haalt bij die ene topper.
De gameplay verloopt weliswaar uiterst soepel en realistisch, en de wagens (die je met geld kunt upgraden) zijn ook redelijk uitgewerkt, maar ik kan niet echt warmlopen voor de wat magertjes ogende racetracks en de niet altijd goede schermopbouw.
Daar staat weer tegenover dat er genoeg opties zijn om deze game toch een tijdlang interessant te houden.

SKATE




[illegible]

**GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]**

[illegible]

**GRAPHICS: 7,8 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]**

# The Granstream Saga




The Granstream Saga lijkt op het eerste gezicht weer zo'n vervelend en traag RPG-tje waar je je stapje voor stapje doorheen moet worstelen wil het verhaal zich een beetje ontwikkelen.
Dat laatste is waar, het verhaal komt traag op gang, maar dat worstelen valt erg mee. Vooral de flashy 3D graphics en de snelle real-time fighting engine zijn van grote kwaliteit en verhogen het speelplezier.
Het verhaal van The Granstream Saga speelt zich af rondom de jonge krijger Eon. Als speler moet je hem helpen om zoveel mogelijk vrienden mee te krijgen zodat de natuur gered kan worden. Jawel, het einde van het tweede Millennium is nabij en ook de gamedevelopers van THQ zien het einde van de wereld naderen. Een aardige RPG voor de herfst van de 20e eeuw? Best wel.

THOMAS

[illegible]

**GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,8 ORIGINALITEIT: 7,3 SPEELBAARHEID: [illegible]**

# Big Race USA

Bij Big Race USA dacht ik natuurlijk in eerste instantie dat ik plaats kon nemen achter een stuur om op mijn dooie akkertje Route 66 af te schuimen. Maar nee, de werkelijkheid bleek heel anders te zijn. Voordat ik het wist stond ik achter een flipperkast tijdens een taxirit door de VS. En wat voor een flipperkast! Dit bakkie is echt de meest ideale kast die ooit is verschenen. En je bent echt een lucky bastard op het moment dat maar liefst tien ballen tegelijkertijd door The Big Race rollen. De hoge resolutie van het spel is daarbij verbluffend samen met de snelheid zonder hinderlijke reken-vertragingen.
Het enige nadeel is dat Big Race USA alleen digitaal te verkrijgen is. Ik zou 'm graag eens in de analoge versie checken.

THOMAS

## Pro Pinball




PlayStation


KONAMI

# Seventh Cross

JAPANSE IMPORT

Zelden heb ik zo'n rare titel gezien als Seventh Cross. De gameplay van dit spel bestaat uit twee delen: een soort aktie-avontuur waarbij je wezens belaagt op een fiktieve planeet. Natuurlijk wordt er ook op jou gejaagd maar de bedoeling is dat je minder sterke wezens opzoekt, ze verslaat en daarna hun DNA verslindt.
Ja ja, je hoort het goed. Je begint namelijk als een soort embryo die weinig om het lijf heeft, maar door het verzamelen van DNA kan je groeien, benen en armen krijgen, en natuurlijk sterker worden.
Het tweede deel van de gameplay is het zelf aanpassen van de DNA in een soort DNA-computer. Er zijn 810.000 mogelijkheden om telkens weer andere wezens te vormen dus je bent wel even bezig.
Seventh Cross is een raar spel en je moet wel echt een liefhebber zijn om dit leuk te vinden, maar misschien ben je dat wel.

BJØRN




[illegible]

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,8 ORIGINALITEIT: 9,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

# NASCAR Revolution



NASCAR-games slaan in de Benelux nooit echt aan. De reden is simpel; het constant in een rondje rijden wordt in deze contreien nou niet bepaald als enerverend ervaren. Zal wel een verschil in opvoeding zijn, want in de VS kunnen ze er niet genoeg van krijgen.
NASCAR Revolution gaat het ondanks mooie graphics en een soepele besturing hier dan ook lastig krijgen. Vrijwel alle circuits zijn sterk op elkaar gelijkende ovals. Heb je er een gereden, dan heb je ze feitelijk allemaal gereden.
Verder duurt het nogal lang voordat een nieuwe race is geladen en bewegen de auto's af en toe nogal blokkerig over het circuit.
Met het realisme van de game zit het wel goed, maar het betreft hier dan ook een Electronic Arts produkt.

J.J.

[illegible]

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Incoming • Dreamcast • Prijs: ƒ 189.95 Bfr.ca. 3425 • Fabrikant: Rage Software • Geleverd door: Game world • Tel.010-2150500.

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 9,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Incoming is de eerste titel voor de Dreamcast die eerder al op de PC is verschenen. Het schijnt dat het overzetten van PC-games naar de Dreamcast heel makkelijk is door de intensieve samenwerking die Sega heeft met Microsoft.
In ieder geval is het bij Incoming goed gelukt.
Als je het volledige verhaal achter dit spel wilt lezen, dan moet je JJ's review lezen in de PU van juli/augustus vorig jaar.
Kort gezegd is Incoming een schietspel waarbij je verschillende voertuigen gebruikt om buitenaardse wezens te lijf te gaan die een menselijke basis op de maan belagen.
De graphics op de Dreamcast zijn natuurlijk prachtig en de joypad werkt lekker voor dit soort aktiegames.
Incoming toont aan dat de conversie van PC naar Dreamcast zeer geslaagd kan uitpakken.

BJØRN

# Incoming

JAPANSE IMPORT



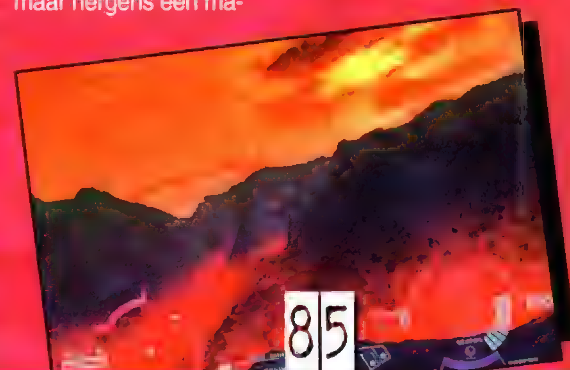
[illegible]

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

# Thunder Brigade

In Thunder Brigade ben je een Grav Tank Commander en zit je dus in een zwevende tank die zowel lekker kan schieten als lekker snel kan voortbewegen.
De missies gaan ietsje verder dan lallen en knallen, en vergen zowaar wat strategisch inzicht. Maar de meeste tijd zweef je aardig smooth door de ietwat desolaat aandoende landschappen tussen heuvels, bergen en dalen en ga je gevechten aan met vijandelijke tanks en machines.
Het slechte nieuws is dat als je wapens op zijn, je ergens zou moeten kunnen landen om deze weer op te laden. Dat heb ik dus wanhopig geprobeerd, maar nergens een magazijn of uploading device te vinden. Dat zuigt dus big time en haalt de toch al niet zo spectaculaire gameplay stevig onderuit.

JAN

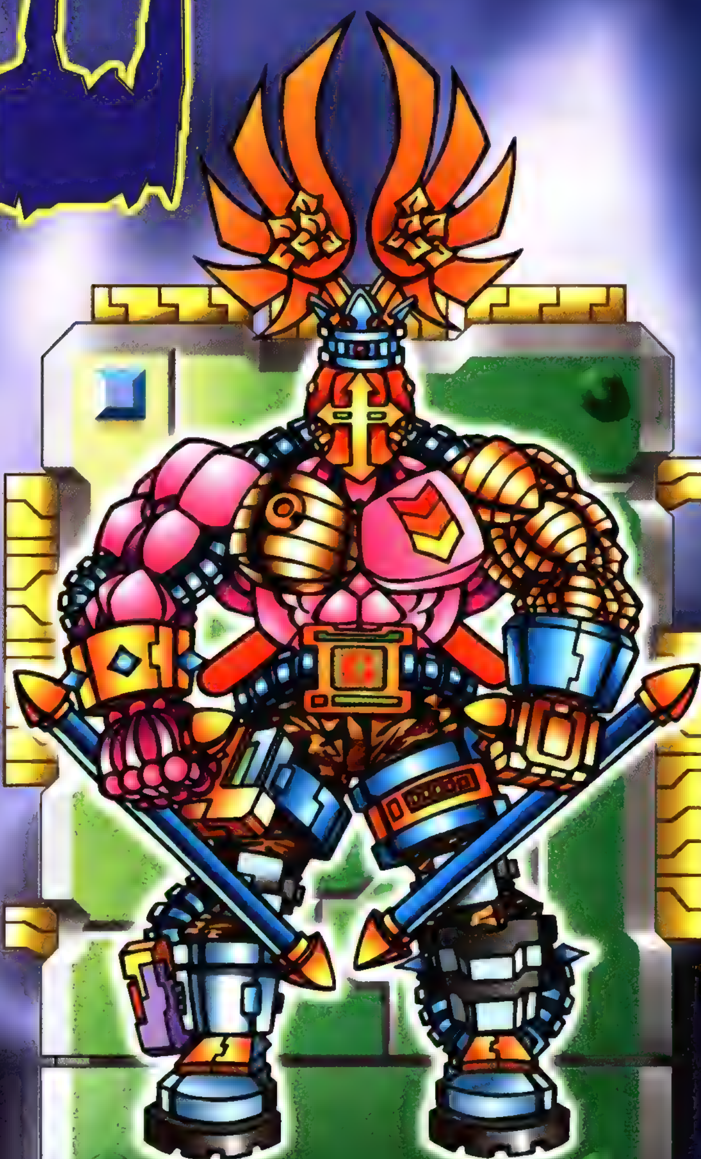


# Eeuwig leven

## kom verder, word beter, leef langer

**CAESAR III** PC

Maarten kwam, zag en stond in de PU.
***Klik rechts op een well om de cheatmode te aktiveren. Druk dan op ALT+K en daarna op:***
ALT+C om meer geld te krijgen (dit werkt alleen als je minder dan 5000 dinar hebt)
ALT+V om de spelronde te winnen



Nog met een fikse kater van de PU-Game Awards, zit ik enigszins versuft achter mijn PC braaf op de redaktie de Eeuwig Leven rubriek te maken. Altijd leuk, maar één gedachte blijft maar in mijn hoofd rondspoken. Wat miste ik toch op de Game Awards? Er was drank, genoeg happen, PU-lezers, muziek, prima sfeer, sterke verhalen, muziek, Commandos won een prijs; dus daar kon het niet aan liggen.
Aha, opeens schiet het me te binnen. Ik miste een prijs voor de beste cheat van '98! Ik ren naar de hoodredakteur en confronteer hem met dit hiaat. Waarop hij antwoordt: te laat Jan, misschien volgend jaar. Dus, met andere woorden: de cheats die jullie insturen worden wellicht nog belangrijker. Go for it!
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:10909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)



### EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE

Tom uit Almere vecht voor zijn leven. Mission select: Ga eerst naar inzet bevel en houd je muiscursor op options en druk er niet op. Tik dan het woord "sixteen" en er verschijnt een scherm waar alle missies staan.

PC



### GLOVER

Met dank aan Tom. Een cheat die niet zonder handschoentjes aan te pakken is. Of juist wel. Ik gooi de handschoen in de ring, of was het nou de handdoek? Zucht.

***Pauzeer het spel en tik in.***

Oneindig levens: C-↑(5x), C-→, C-↓, C-→.
Oneindig energy: C-→(2), C-↓ C-→(3), C-↑, C-←.
Level select: C-↑(3), C-←(2), C-→, C-←, C-→
Geen zwaartekracht: C-←(2), C-↑, C-←, C-→, C-↑(3).
Kikkerspreuk: C-↓, C-←, C↓(2), C-←, C↓, C-↑, C-←
Herculesspreuk: C-↓(3), C-←(2), C-↓, C-→, C-←
Spel gaat sneller: C-←(2), C-→, C-↑, C-→, C-←, C↓(2)
Doodsspreuk: C-↑, C-←(4), C-↑, C-→, C-↑
Vis-oog: C-←, C-→, C-←, C-→, C-←, C-→, C-←, C-→
Vijandige bal: C-←, C-↓, C-↑, C-→, C-←, C-←, C↓, C-↓
Zoek Garibs: C-←, C-↑, C-→, C-↓, C-←, C-↑, C-←(2).
Mad Garibs: C-↓, C-→, C-↓, C-↑, C-←,C-↓, C-←, C-↑
Big Glover: C-↓(3), C-←(2), C-↓, C-→, C-←.
Grote bal: C-↓(2), C-↑, C-↓(2), C-←, C-→, C-↓
Powerball: C-↑, C-↓, C-↑, C-↓, C-↑, C-↓, C-←t, C-↑
Speel als een kikker: C-↑, C-→, C-↓, C-→, C-↑, C-←(2), C-↑.
Tilt camera: C-←, C-→, C-↑(2), C-↓, C-→, C-↓, C-→
Open game portals: C-↑, C-→(2), C-↓, -←, C-↓, C-→.
Open alle levels: C-↓(2), C-←, C-↑(3), C-→, C-↓.
Open check points: C-↓(2), C-→, C-←, C-↑(2), C-↓, C-←.
Maak alle cheats ongedaan: C-↓(8x)

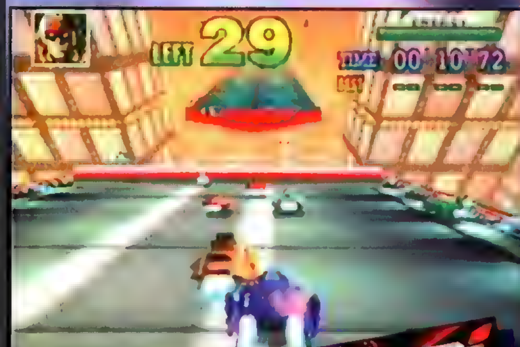
N 64



N 64

### GOLDENEYE

Zet in het cheat menu Invincibility, alle wapens en munitie aan. Kies daarna het Silo level. Gooi wat Plastique tegen een muur en schiet hier op. Je zal hierdoor in een **levende vuurbal veranderen**. Loop door het level en maak met de vlammen iedereen dood.





### F-ZERO X

Voor niks, noppes, rien, zero kregen we deze cheats van Martin van Gelder. **Alle wagens, banen en bekers**: in het Mode Select scherm druk je op L, Z, R, C boven, C onder, C links, C rechts en start. Je hoort een geluidje als je de codes goed hebt ingevuld.

N 64

### MYTH 2: SOULBLIGHTER

Hakken en zagen en nog veel meer bloed vergieten. En dat is geen mythe.
Ga naar het Hoofdmenu. Houd 'Shift' ingedrukt terwijl je op New Game klikt en je kan vervolgens **elk single player-level kiezen**.







### SIMCITY 3000

Tip van Tim Klein. Zijn naam is klein, zijn daden benne groot.
***Houd CTRL+ SHIFT+ ALT+C tegelijk ingedrukt, er verschijnt een schermpje.***
Tik 'i am weak' en bijna alles is gratis.




### RAILROAD TYCOON

Machinist Dominique Fleurbaaij uit Hulst trekt aan zijn stoompijp en brulde de volgende cheats.
***Press tab om de small cursor te krijgen en tik het volgende.***
BigfootGold: Win met gold victory
BigfootSilver: Win met silver victory
BigfootBronze: Win met bronze victory
King of the hill: Geeft je character $100.000.
Cattle futures: $ 1.000.000 cash
Powerball: Je bedrijf krijgt $100.000.000
Let me in: Overal toegang
Speed Racer: Verdubbelt treinsnelheid
AMD103: Alle engines worden AMD-103's
Casey Jones: Causes competitors trains gaan crashen
Show me the trains: Geeft alle engines
Viagra: Vergroot steden




### SIMCITY3000

Marcel gaat door tot het volgende millenium!
***Tik in: CTRL-ALT-SHIFT-C als het spel is begonnen.***
Terrain one up: Raises the terrain
Terrain one down: Lowers the terrain
Terrain ten up: Raises the terrain
Terrain ten down: Lowers the terrain
Druk op pauze en tik dit in voor meer credits:
CHEATERCHEATERWIMPWIMP

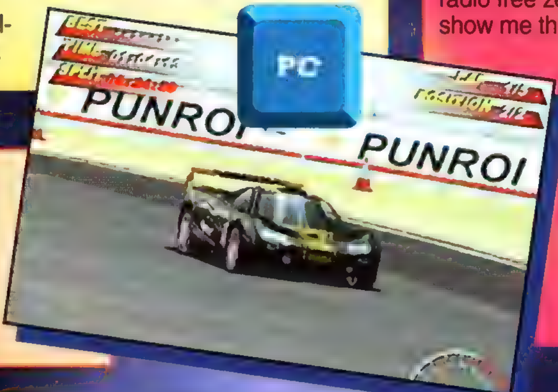
### STAR WARS: ROGUE SQUADRON (VS IMPORT)

N 64

Een aantal paswoorden dankzij de Force van Michael Lems.
ACE: De moeilijkheidsgraad wordt hoger
CREDITS: Aftiteling
DIRECTOR: Alle filmpjes zijn te bekijken
FARMBOY: Je kan de Millennium Falcon gebruiken in sommige levels
TIEDUP: Je kan de TIE Interceptor gebruiken in sommige levels (Farmboy moet ook aanstaan, anders werkt het niet)
IGIVEUP: Oneindig leven
MAESTRO: De "Concert Hall" optie komt te voorschijn in het optie menu
HARDROCK: Als de code is ingevoerd, wacht je tot de demo weer begint te spelen. Als je dan terug gaat naar het titelscherm, zie je dat Luke Skywalker een ander gezicht heeft gekregen.



PC




### GRAND TOURING

Dave is een Heavy Highway Hunk!
bonusmota: Extra auto
catchup: Als je spint, word je meteen weer bij de andere racers teruggezet
gimme8cars: Alle auto's
morewelly: Snellere auto

## TIP VAN DE MAAND

### STARCRAFT: BROOD WARS

Stijn weet dat alle Starcraft liefhebbers hem hier erg dankbaar voor zijn. Als bonus voor deze eeuwige roem doen wij er een gratis spel naar keuze bij!
***Druk tijdens het spelen op ENTER om het cheatvenster te openen. Type dan een code in en druk op ENTER om te bevestigen.***
black sheep wall: Hele map zichtbaar
food for thought: Geen maximum aantal gebouwen meer
game over man: Je verliest
man over game: Je wint
medieval man: Gratis upgrades voor je troepen
modify the phase variance: Alles kan gebouwd worden
noglues: Tegenstanders kunnen geen psionics gebruiken
operation CWAL: Sneller bouwen
ophelia: Level Select. Kies dan een missie (bijvoorbeeld terran5, Zerg7, Protoss10 )
power overwhelming: God Mode
radio free zerg: Zerg song (je moet als Zerg spelen )
show me the money: 10.000 gas en 10.000 minerals
something for nothing: Alle upgrades
staying alive: Je kan niet winnen of verliezen
the gathering: Oneindige energie
there is no cow level: Volgende missie
war ain't what it used to be: Verwijder de "Fog of War"
whats mine is mine: 500 minerals




### COMMANDO'S

Als je boot wordt lekgeschoten dan moet je de duiker hem weer laten oppakken, als hij de boot dan uit z'n rugzak haalt is het weer heel.

PC

PC

### MORTAL KOMBAT 4

Fight, fight, FIGHT! En natuurlijk: FINISH HIM! Aldus Frank Wintjes uit Wanroy.
***In het hoofdmenu kies je practice, vervolgens ga je op difficulty staan en houd je low kick + block ingedrukt tot dat je het woord "outstanding" hoort. Dan kom je automatisch in het cheat menu.***
In het cheat menu kun je kiezen uit: endings, fatalities I, fatalities II en levelfatalities. Die kun je nu aan en uit zetten. Start nu het spel en zodra je iemand verslagen hebt en er "finish him" komt te staan, moet je tegen je tegenstander gaan staan en omlaag + high punch indrukken. Nu krijg je automatisch een van de fatalities die je in het cheat menu aan hebt gezet.

## MISSION IMPOSSIBLE

N 64

Volgens Jesper Monteny is niets onmogelijk.
***Al deze cheats moeten in het level select screen worden gedaan!***
***Als je het goed doet hoor je Ethan: "Yes, that's better" zeggen.***
C-↓, L, C-↑, C-→, L: Geeft je een reusachtig hoofd
C-↑, Z, C-↑, Z, C-↑: Geeft je turbo
C-↓, C-↑, R, L, Z: Word een klein kind
C-↓, R, C-↑, L, C-←: Groot hoofd
C-↓, R, Z, C-→, C-←:Grote voeten
C-→, C-←, C-→, C-↓, R: Een uzi met 30 clips
R, L, C-←, C-→, C-↓: Mini rocketlauncher
C-↑, L, C-→, C-←, C-↑: Pistool 7.65 gedempt
R, L, C-↓, C-↑, C-↑: 9mm Hi-power geweer

## EXTREME G 2

N 64

Van Hendrik kregen we deze niet zo extreme maar toch zeer handige tip binnen.
Tik als naam MISTAKE **voor alle wapens**. That's it.

## BLOOD 2: THE CHOSEN

PC

Niels uit Aalter was de uitverkorene om ons de complete cheats van Blood 2 te geven.
***Druk op de toets "T" en tik:***
MPGOD: God mode
MPKFA: All weapons
MPAMMO: Full ammo
MPCLIP: Spectator mode (no clipping)
MPHEALTHY: Full health
MPWHEREAMI: Displays your coordinates
MPBEEFCAKE: Increased power (more gore)
MPKILLEMALL: Kills all monsters on level
MPSPEEDUP: Increases your speed (1-5)
MPSTRONGER: Increases your strength (1-5)
MPCALEB: Changes your character model to Caleb
MPOPHELIA: Changes your character model to Ophelia
MPISHMAEL: Changes your character model to Ishmael
MPGABBY: Changes your character model to Gabriella
MPGOSHOPPING: All items
MPNICENURSE: +25 health
MPREALLYNICENURSE: +300 health
MPWARD: Gives ward (25 armor)
MPNEWCROWARD: Gives newcroward (100 armor)
MPCARBONFIBER: Gives willpower powerup
MPTAKEOFFSHOES: Makes you invisible
MPHERKERMUR: Gives Triple Damage powerup
MPBEANSOFCOOLNESS: Gives a nice selection of weapons
***Als je de onderstaande codes 2x intikt krijg je een dual weapon***
MPBERETTA: Beretta (dus 2x voor dual weapon)
MPSUBMACHINEGUN: Submachinegun
MPFLAREGUN: Flaregun
MPSHOTGUN: Shotgun
MPSNIPERRIFLE: Sniper Rifle
MPHOWITZER: Howitzer
MPNAPALMCANNON: Napalm Cannon
MPSINGULARITY: Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE: Assault Rifle
MPBUGBUSTER: Bug Buster
MPMINIGUN: Minigun
MPLASERRIFLE: Cobalco Laser Rifle
MPTESLACANNON: Tesla Cannon
MPVOODOO: Voodoo Doll

PC

## MOTORCROSS MADNESS

PC

Wilhelm-Jan S.heeft een paar handige tips voor dit crossende spelletje.
Als je de selector downloadt, dan kan je zelf kiezen met wat voor motor je rijdt (niet de kleurtjes, maar de CC inhoud).
Je kan kiezen uit 125CC, 250CC en 500CC.
Ook de geluiden worden anders.
Ook kan je op het internet heel veel tracks vinden.
De selector kan je downloaden op:
http://www.vibes.com (of een direct link:
http://www.vibes.com/Final_Selector.zip)
Tracks kan je vinden op:
http://www.mcmtracks.com of
http://www.motocross.freeserve.co.uk, of
http://204.210.151.104:6961/mxmo/

## S.C.A.R.S.

PLAY STATION

Van deze codes van Arnoud houd je geen littekens over.
***Tik deze codes in het options menu.***
glassx: Crystal cup
rockyy: Diamond cup
zdpeak: Master mode
desert: Scorpion car
rattle: Cobra car
runner: Cheetah car
myster: Panther car
allvid: Alle codes

## TOCA TOURINGCAR 2

PLAY STATION

Met dank aan Ralph Derksen en Richard Moolenaar met de vlam in de pijp.
Alle wagens: MECHANIC
Alle banen: BIGLEY
Bonustrack: TECHLOCK
Extra circuit: DINKYBIT
Rijden in een Ford Mondeo: CMFORD
40 rondjes race: LONGLONG
Snelste op de baan: FASTBOY
Grote schade: BUDDED
Geen championship diskwalificatie: PUNCHY
Grote ongelukken: BCASTLE

## WAR OF THE WORLDS

PC

***Ga tijdens het spel naar de Battle Map of War Map. Voer dan een van de volgende codes in.***
ATCHOOO:
Vernietigt alle Marsmannetjes (alleen Battle Map)
ICOMEBACK:
Volledige research
PUNYHUMANS: Vernietigt alle mensen (alleen Battle Map)
YOULIKEIT:
100% efficiëncy

PC

PLAY STATION

## LUCKY LUKE

Domenico is sneller dan zijn schaduw.
***In het startscherm [OCEAN] zo vlug mogelijk invoeren: L1+R1,L2+R2,L1+L2,R1+R2***
***Nu kun je de paswoorden invoeren.***
Trains chase: DDLJ
Train: LLJR
Pueblos: DJLR
Old mine: LJDR
Buttercuts: JLJR
Desert: RRDJ
Saloon: DDJR
Water fall: DLLJ
Wild ride: RDDJ
Lumbermens: JDRR
Dalton city: JJLR

### APOCALYPSE

***Tijdens het spel: pauzeren en dan L1 inhouden.***
Alle levels: ✖, ↑, ✖, ↓
Alle wapens: ■, ●, ↑, ↓, ✖, ■
Onsterfelijk: ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓




### KING'S QUEST VIII

Auke; it's good to be the King!
***Druk tegelijk de knoppen: Control+Shift+7 dan komt er een raar schermpje met de vraag om een password, maar die is er niet! Deze gegevens zijn niet belangrijk, wat wel belangrijk is, zijn de cheatcodes want die voer je in als password!***
***Voer de volgende code(s) in.***
god: Spreekt voor zich (on/off)
bump: Loop door muren heen (on/off)
teleport: Je kan op de kaart teleporteren maar PAS OP, want je kan beter niet ergens heen teleporteren waar je nog niet bent geweest, want dan kan het spel vastlopen!
give # (vul voor # een getal in): Geeft je bepaalde voorwerpen
give silvercoins #: Geeft je # zilvermunten
give mushroom #: Geeft je # paddestoelen
give crystal # :Geeft je # kristallen
give sacredwater #: Geeft je # heilig water flesjes
give elixeroflife #: Geeft je # elixer of life flesjes
give invunerabile #: Geeft je # shield flesjes
give strength #: Geeft je # power flesjes
give clarity #: Geeft je # reveal flesjes
give invisible #: Geeft je # onzichtbare flesjes

PC




### WWF WARZONE

Dank aan Frank voor de volgende hotte info. Speel de Challenge Mode uit op Medium met Shawn Michaels, en je kunt **vrouwen maken.** Speel de Challenge Mode uit op Medium met ManKind, en **je krijgt de worstelaars: Dude Love & Cactus Jack**

### TENCHU: STEALTH ASSASSINS

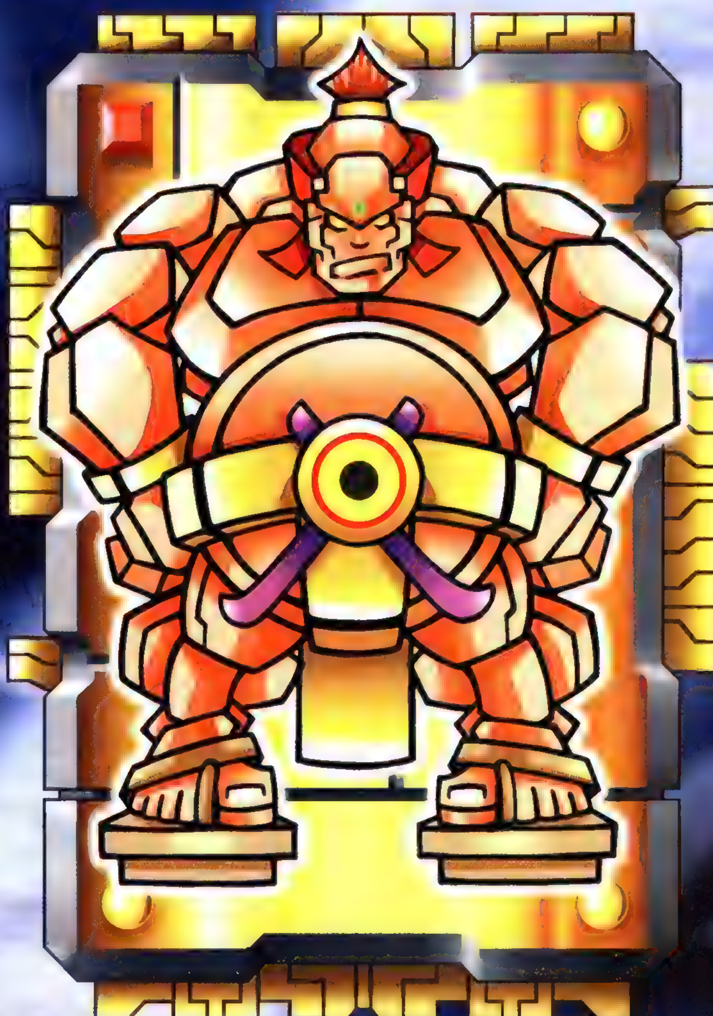
Afzender: Assassing Arnold van Asselt.
***R1 moet je vasthouden als je ze invoert.***
Level select: R1, ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←
Alle items: R1, ■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←

PLAY STATION

### WCW NITRO

Jeroen Verel uit Vlaardingen, doe je ook aan modderworstelen?
Big Head Mode: Tik in het mode select scherm: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, select
Alle secret Rings: Tik in het options menu: R1, R2, R1, R2, select
Alle 48 secret characters: Tik in het main menu: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, select
Swelled head: Tik in het character select screen: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select.
Elke keer wanneer jij een klap uitdeelt of een klap krijgt, wordt je hoofd groter.



### SIMCITY 3000

Weer een cheat voor Simcity 3000. Deze keer van Ruurt Bastiaans.
***Ctrl+Alt+Shift+C voor het cheatmenu en type dan:***
call cousin Vinnie: Je krijgt geld aangeboden bij het 'Meet'-menu
garbage in, garbage out: Alle afvalgebouwen
power to the masses: Alle krachtcentrales
water in the desert: Alle watergebouwen
pay tribute to your king: Alle rewards
salt on: Water zout
salt off: Water zoet
love red tape: Er gebeurt iets vreemds met de 'City Hall' en je gaat naar het jaar 1900
let's make a deal: Alle buren willen handelen

PC

MOJO CONCERTS PRESENTS




# 3 APRIL

1999

LIVE ON TMF

TICKETS: SOLD OUT!

AHOY' ROTTERDAM

IN ASSOCIATION WITH

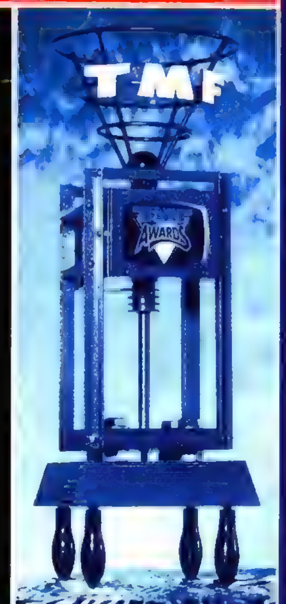
STIMOROL®

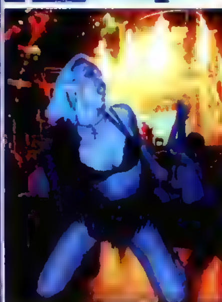
BESTE ZANGERES • BESTE ZANGER • BESTE POPGROEP
BESTE ROCKGROEP • BESTE LIVE-ACT • BESTE R&B-ACT
BESTE RAP-ACT • BESTE DANCE-ACT • MEEST BELOVEND
BESTE ALBUM • BESTE SINGLE • BESTE VIDEOCLIP

**LIVE ON TMF FROM 18.00 HRS**











# DREAMCAST Tips

Jurgen stuurde ons kersverse cheats van drie Dreamcast titels. Da's mooi toch?

### GODZILLA GENERATIONS
Verborgen monsters zijn te krijgen als je de verschillende monsters vermoordt in Tokio (de drie stages!!)
Godzilla 1st: Vermoord Godzilla
Godzilla USA: Vermoord Godzilla 1st
Minilla: Vermoord Godzilla USA
Dr.Serizawa: Vermoord Minilla

### SONIC ADVENTURES
Speel als Super Sonic: Speel het spel uit met elk karakter en het zevende karakter "Super Sonic" zal beschikbaar zijn. Dit is het beste karakter om tegen de eindbaas Perfect Chaos te vechten.
Super Speed met Sonic: Als je problemen hebt met het verslaan van de Time Trail, druk dan op B of op X, in sommige levels heb je dit echt nodig.

### PEN PEN TRIICELON
Speel als Hanamuizi: Haal in alle races de gouden medaille, dit moet voor elke race twee keer gebeuren. Dan zal het geheime karakter beschikbaar zijn.

### DETHKARZ
PC

*Houd Shift-Control-C ingedrukt, en tik dit in bij de cheats.*
GLOBAL: Alle banen
DEV 6: Alle auto's
RACE CORPS: Alle seizoenen in Championship mode

### TUROK 2
N 64

**Deze cheat geeft je toegang tot alle cheats in het cheat menu.**
Ga naar enter cheats menu en voer daar in BEWAREOBLIVIONISATHAND

### MOTOCROSS MADNESS
PC

Het is een gemotoriseerde gekte en dat is het!
Als je in de lucht bent moet je een aantal keren op *PRINT SCREEN* drukken om **een hoop punten** te krijgen.
Als je in stunt modus bent, moet je het T-rific circuit selekteren, dan moet je naar het einde van de kaart gaan, waar een grote heuvel is die steil omhoog gaat. Ga op een aardige afstand ervan staan en race dan met volle snelheid richting de heuvel. Het moet mogelijk zijn om bovenop te komen. Als je eenmaal op de heuvel bent, moet je gas blijven geven, en uiteindelijk zul je **heel hoog in de lucht worden geworpen**.

### ZELDA
N 64

Niek beschrijft hoe je de eerste drie eindbazen voor de Spiritul Stones kan halen.

#### 1. Gohma
Schiet met de katapult op het lichtpuntje op het plafond. Als ze op je afkomt lopen, gebruik een deku nut en ze raakt verdoofd. Sla met het zwaard dan gooit ze kleine beestjes naar je toe vanaf het plafond. Versla ze met Z-Targeting en de katapult. Herhaal dit totdat ze dood is. (om de kamer heen groeien plantjes die weer aangroeien met hartjes en deku seeds erin)

#### 2. King Dodongo
Z-target zijn mond. Als hij zijn mond open doet om vuur te spugen, gooi er gelijk een bom in anders ben je TOAST. Sla dan met het zwaard. Als je het Hylian shield nog niet aanhebt, doe dat dan nu. King Dodongo gaat nu over in een rol-aanval. Gebruik het schild en er gebeurt niks. Nu gaat hij weer staan om vuur te spugen. Gooi er weer een bom in. Herhaal dit tot hij dood is.

#### 3. Berinade
Als eerste Z-Target zijn tentakels en raak ze met de boemerang totdat ze allemaal kapot zijn. Blijf wel lopen om te vermijden neergeschoten te worden. Z-Target zijn lijf, gooi de boemerang er tegenaan en vernietig alle kwallen. Dit moet twee keer. Als de kwallen dood zijn, gooi de boemerang tegen hem aan en raak hem met het zwaard. Herhaal dit tot hij dood is.

### GRIM FANDANGO (DEMO)
PC

Erik 'the cheater' Renes heeft de demo van voor naar achter gespeeld.
In het begin zit je in een kelder en praat je tegen de generaal. Die zegt wat je moet doen, daarna ga je de kelder uit. Je komt naar boven met een lift, loop naar de camera toe en je komt bij een Carnaval uit, je ziet daar ook een clown staan. Ga erheen en praat tegen hem, net zo lang tot je een ballon krijgt. Naast de tent van de clown staat een bakkerstent. Pak een brood en stop hem in je jas.
Dan moet je terug naar de steeg. Als je van de camera afloopt zie je dat er een touw hangt, klim erin. Dan kom je op een balkje (nee, je kan er niet afvallen) en dan pak je het losse eind van het touw en legt het neer. Dan draai je je om en loop om de hoek naar het kantoor waarvan je het raam open kan doen (Hey, Dom's office is empty!) en je klimt naar binnen. Daar vind je in de burola een stuk koraal, pak het en neem het mee naar het losse eind van het touw. Daar moet je het koraal op het touw gebruiken en hoppekee je komt (na de ladder dan) op het dak terecht.
Dan loop je richting de duiven. Onderweg zie je een voederbakje. Zet er de ballon in en verkruimel het brood erin en de duiven pikken de ballon kapot en vliegen weg. Dan kun je ongestoord de eieren pakken.
Ga weer van het dak af en bij de lift is er een camera in de muur. Gebruik de eieren erop (Agent Calavera and 2 guests) en de lift komt omhoog laat de eieren aan de generaal zien en je hebt de demo uitgespeeld.

# powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
*1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.*
*2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.*
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (powersales)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen bestempeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

## NINTENDO

Te koop: SNES + 1 controller + 5 spellen: Jurassic Park, Super Punch Out (boksen), Mortal Kombat, Sim-City en Urban Strike. Voor Mortal Kombat + SimCity heb ik ook codes! Vraagprijs ƒ200,-. Tel.0297-322262, vraag naar Kevin, het liefst bellen na 20.00 uur (Noord-Holland).

Te koop: N64 + controller + Mario 64 + Diddy Kong Racing. Als nieuw, vaste prijs ƒ250,-. Tel.026-3819138, bellen na 18.30 uur. In Arnhem e.o. gratis gebracht.

Te koop/te ruil voor N64: Mystical Ninja en Mission Impossible (beide compleet) voor ƒ70,- per stuk of 1 van de twee ruilen tegen Lylat Wars, of beiden te ruil tegen Glover of een Action Replay cartridge. Telefoon075-6226252, vraag naar Martijn.

Te koop/te ruil: Spellen voor de SNES: Donkey Kong Country ƒ50,-, Mario World ƒ40,-, Mario World 2 ƒ50,-, Mario Allstars ƒ40,-, Mario Paint met muis en muismat ƒ25,-, James Pond 2 ƒ25,-, Street Racer ƒ25,-. Tevens te ruil tegen Mystical Ninja, Mission Impossible, Silicon Valley of een andere toffe Adventure of RPG voor de N64 (eventueel 2 of 3 van de SNES tegen 1 voor de N64, het ligt eraan wat voor spel). Ik stuur geen spellen per post. Tel.038-4659804 (Zwolle), vraag naar Nick.

Te koop/te ruil voor N64: Zelda 64 voor ƒ100,-, als nieuw en compleet, wil eventueel ook ruilen tegen 1 of 2 van de volgende spellen: Diddy Kong Racing, Mario Kart 64, Banjo Kazooie, Bust-A-Move 2 of 3. Tel.0492-574660 (Freek).

Te koop: SNES + alle kabels + 3 controllers (1 turbo controller) + 17 spellen o.a. Donkey Kong Country, Mario Kart, Mario World, Mario Paint (compleet) en Batman Forever. Prijs ƒ500,-. Tel.010-4340504, vraag naar Bas, Vlaardingen.

Te koop op SNES. Lufia ƒ45,-, Mega Man X ƒ25,-, Mega Man X2 ƒ45,-, Streetfighter 2 Turbo ƒ15,-, Mario Kart ƒ25,- en Krusty (Bart Simpson) ƒ35,- en nog meer (alles nog geen 2 jaar oud). Ook gevraagd voor de SNES: Zeer dringend, ik ben al extreem lang op zoek naar Final Fantasy 2 en 3, heb er heel wat voor over, ruilen tegen bovenstaande spellen kan ook. Tel.010-4828386, vraag naar Kai San Cheung.

Gevraagd: N64 spellen voor een redelijke prijs. Tel.0180-317994, vraag naar Stefan (Nieuwerkerk a/d IJssel).

Te ruil: Mijn Tamagotchi Game voor de Game Boy. Graag wil ik hiervoor terug: Mario 1 voor de Game Boy. Ik doe het boekje bij de Tamagotchi Game, graag vraag ik de bijsluiter ook. Bel zaterdag of zondag of woensdagmiddag, want dan ben ik meestal thuis. Tel.0514-541795, vraag naar Geertje.

Te ruil voor N64: Mijn Zelda 64 of Banjo Kazooie ruilen tegen jouw Turok 2 of Body Harvest. Banjo Kazooie is ook te ruil tegen Mortal Kombat 4. Tel.0251-235378, vraag naar Léon, Heemskerk.

Te koop: SNES met 2 controllers en 10 spellen: Mario World, Killer Instinct, Zelda, Theme Park, Sim City, Tuch Rock, DKC, Streetracer, Fifa '98 en Secret of Evermore. Prijs ƒ350,-. Tel.0316-264241, vraag naar Rob.

Te koop voor N64: Diddy Kong Racing ƒ65,-, Fighters Destiny ƒ75,-, Mischief Makers ƒ60,-, Snowboard Kids ƒ62,50, Rumble Pack ƒ25,-, Ultra Controller ƒ27,50. Alles bij elkaar voor ƒ300,-. Tel.023-5848004, vraag naar Pim, Bennebroek.

Te koop gevraagd: N64 met 1 controller en Diddy Kong Racing. Ik wil er ± ƒ325,- voor betalen. Tel.020-4206121 (vraag naar Blaise), liefst omg. Amsterdam.

Te koop: N64 + 2 controllers en stuurwiel, 5 topspellen o.a. Mario 64, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing, Goldeneye 007 en Top Gear Rally. Alles incl. boekjes en doosjes. Vraagprijs ƒ800,-. Tel.0348-562923, Oudewater, bij Gouda. Vraag naar Ralf.

Te koop voor N64: The Legend of Zelda; Ocarina of Time. 1 maand oud, incl. doosje en handleiding, in zeer goede staat. Voor de prijs van ƒ90,-. Ik heb geen vervoer en stuur hem niet per post. Tel.0412-462776, vraag naar Stijn (Megen).

Te koop voor SNES: Killer Instinct ƒ40,-, Aero the Acrobat ƒ20,-, Streetfighter 2 ƒ30,-, Super Double Dragon ƒ25,-, Super R-Type ƒ20,-, Goal ƒ25,-, Super Mario World ƒ20,-, NBA Jam TE ƒ35,-, Lethal Weapon ƒ40,-, The Chaos Engine ƒ40,-. Tel.0167-564838, vraag naar Piet (Steenbergen).

Te koop voor de Game Boy: Mortal Kombat 1 ƒ30,-, Mortal Kombat 2 ƒ40,-, Mortal Kombat 3 ƒ40,-, Double Dragon 2 ƒ40,-. Alles samen voor ƒ150,-. Tel.020-6933149, vraag naar Ismail (Amsterdam).

Te ruil voor N64: Mystical Ninja starring Goemon voor Waverace 64, Shadows of the Empire of een ander tof spel. Tevens te koop gevraagd: Rumble Vest voor N64. Tel.06-51054219, vraag naar Marthijn en bel 's avonds (Nieuw Vennep).

Te koop: SNES, 2 controllers + Super Mario Allstars en Super Mario World (1 cassette), in goede staat, vraag naar Freek. Tel.0412-462776 (Megen). Prijs ƒ100,-.

Te koop: N64 met 2 controllers + een rumble pack en 2 spellen: Goldeneye en 1080∞ Snowboarding. Alles compleet met doosje + boekje. Vraagprijs ƒ449,-. Tel.078-6514821, vraag naar Jos, Dordrecht.

Te koop: N64 met 2 controllers, controller pack en 5 spellen: Mario 64, Diddy Kong Racing, Banjo Kazooie, Blast Corps en ISS 64. Spellen ook los te koop. Vraagprijs ƒ749,-. Tel.078-6183070, vraag naar Jos, Dordrecht.

Te koop voor N64: TopGear Rally en Fifa '98 voor ƒ75,- per stuk. (Fifa '98 is zonder boekje). Tel.075-6841880, vraag naar Tom (Oostzaan).

## PC

Te koop: Locus met doos en boekje, in perfekte staat. Prijs ƒ5,-. Tel.010-4566816, vragen naar Paul. Alleen bellen tussen 16.00 en 18.00 uur.

Te koop op CD-Rom: Tomb Raider 1 ƒ20,-, Fifa '98 ƒ15,-, Atlantis ƒ25,-, Need for Speed 2 ƒ15,-. Met handleiding en doos. Alles in 1 koop voor ƒ70,-. Tel.0475-503916, vraag naar Guido.

Te koop op CD-Rom: Screamer ƒ10,-, Olympic Soccer ƒ12,50, Mortal Kombat 3 + doos + codes ƒ12,50, SSF 2 + doos + codes ƒ10,-, Doom 1 + 2 + uitbreiding ƒ17,50, Carmageddon + uitbreiding + codes ƒ17,50, Fatal Racing ƒ10,-, Disneygames: Aladdin, Jungle Book, Lion King + doos + codes, alledrie ƒ40,-. Of alle spellen samen voor ƒ100,-. Tel.023-5382003, vraag naar Khalid (Spaarndam).

Te koop wegens PC-Privé project: Intel Pentium 200 Mhz + MMX in minitower, 32 Mb RAM, 2,1 Gb + 540 Mb harddisk's, S3 Virge Video + 2 Mb, 8 bits geluidskaart + 240 Watt boxen, 33K6 intern modem, nieuwe 40speed CD-Romspeler, nieuwe Philips 14" SVGA monitor, touchpad, 9 naalds Epson LX400 printer. Windows 98 geinstalleerd. Vraagprijs ƒ1250,-. Tel.0180-430714, vraag naar Theo (Ridderkerk).

# powersales

Te koop: Red Alert The Aftermath ƒ25,-, Carmageddon Max Pack ƒ60,-, DD1 ƒ15,-, MK 2 ƒ15,-, MK 3 ƒ20,- en Doom 1 ƒ20,-. Alles is in goede staat, niet gekopieerd en met doos en handleiding. Tel.0174-630576, vraag naar Alex. Geen vervoer (Naaldwijk).

Te koop gevraagd: SimCity 3000, Settlers 3, Test Drive 5, Trespasser en Delta Force. Niet illegaal of gekopieerd!! Tel.0174-630576, vraag naar Alex, geen vervoer (Naaldwijk).

Te koop wegens PC priveproject: Computer P133, 16 Mb RAM, 1,6 Gb harddisk, 36 speed CD-Rom, 14" monitor, geluidskaart, inktjetprinter, modem e.d. Vraagprijs ƒ850,-. Tel.0548-595555 (Haarle).

Te koop op CD-Rom: Moto Racer 2, prijs in overleg, met doosje, boekje dus origineel. Zo goed als nieuw bijna niet gespeeld. Mail of bel naar Pablo. E-mail:Lamberti@wxs.nl of Tel.035-6935235, bel na 16.00 uur.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Carmageddon + Splatt Pack ƒ50,-, Red Alert + The Aftermath ƒ50,-, C&C + The Covert Operations ƒ40,-, Road Rash ƒ15,-, A2 Racer ƒ10,- of alles samen voor ƒ150,-. En nog wat demo CD's voor ƒ5,- per stuk. Tel.0513-681481, vraag naar Jeroen (Heerenveen).

Te koop: Carmageddon Maxpack (= Carmageddon 1 + Splatpack, 2 cd's) compleet met doos, gebruiksaanwijzing, mousepad en sleutelhanger. Nog geen jaar oud. Prijs ƒ60,-. Schrijf naar: Ezra Schillemans, Koppelweg 96, 3813 SE Amersfoort.

Te koop: Alle soorten spellen te koop voor een zeer lage prijs. Allemaal nog in originele en onbeschadigde verpakking incl. handleiding. Van autoracen t/m adventure. Bijna allemaal voor een 486x PC. Bellen na 18.00 uur en vragen naar Bas. Tel.073-6565400 (Vught), heb geen vervoer.

Te koop: Blade Runner ƒ60,-, FF 7 ƒ60,-, Police Quest Swat 2 ƒ50,-, Carmageddon 2 ƒ50,-, Unreal ƒ45,-, StarCraft ƒ45,-, Blood ƒ30,-, WarCraft 2 ƒ25,-, Magic Carpet ƒ20,-, Banzai Bug ƒ20,-. Tel.0596-615110, vraag naar Jurgen (Delfzijl).

Te koop: FC Knudde WST, Magic, Speedboat Attack, Competitie Manager '98/'99. Prijs n.o.t.k. Tel.030-6888250 (Wouter).

Te koop: Fifa '97 ƒ15,-, Syndicate+ ƒ15,-, SimCity ƒ15,-, Red Alert ƒ25,-, Duke Nukem 3D ƒ25,-, USNF '97 ƒ20,-, Competitie Manager '97/'98 ƒ15,-, Rally Championship ƒ25,- of een paar van deze spellen ruilen tegen Anno 1602 of Settlers 3. Tel.0318-414465, vraag naar Marcel.

Te koop: Creative Labs RIVA TNT 16 Mb SDRAM AGP2x 3D videokaart, splinternieuw in doos met drivers en programma's (Incoming, Forsaken en Scala). Vraagprijs ƒ300,-. Bel na 18.00 uur, vraag naar Wouter. Tel.0297-328458 (Aalsmeer).

Te koop i.v.m. PC-privéproject: Computer ± 9 maanden oud: Celeron 266 Mhz, 32 speed CD-Rom, 64 RAM, 15" monitor, 16 bits geluidskaart, 56k modem. Software: Windows '98, Word '97, Works enz. Prijs ƒ1700,-. Tel.0413-252772, vraag naar Theo of Dennis (Uden).

Te ruil gevraagd: Jouw NHL '96 of '97 of Duke Nukem 3D op CD-Rom tegen mijn Grand Prix 2, Ceasar 2 of Actua Soccer. Tel.071-3617952, Noordwijk (ZH), vraag naar Niels, bellen na 16.00 uur.

Te Koop: P233 MMX 1.6 Gb HD 32 Mb SD RAM, 24x CD-Rom, 3,5" diskettestation, SVGA 3D AL2 Soundcard, 50 watt boxen, monitor, muis + toetsenbord, win 95 geïnstalleerd en heel veel games. Nog geen half jaar oud. Prijs ƒ1490,-. Tel.0545-481907, vraag naar André, bel na 17.00 uur.

Te koop: 486 DX, 66 Mhz, CD-Rom, 3,5" diskettestation, soundcard, VGA card, monitor, tapestreamer, muis + toetsenbord, win 3.1 geïnstalleerd. Prijs ƒ490,-. Tel.0545-481907, vraag naar André, bellen na 17.00 uur.

Te koop: Pentium 233Mhz, 32 Mb RAM, 3,3 Gb, 4 Mb video, 4 Mb 3DFX Diamond kaart, 32 speed CD-Rom, Soundblaster AWE 32, 14" monitor, speakers, keyboard, muis. Win '98 en Office '97 geïnstalleerd + Commandos, Tomb Raider 3, Grim Fandango, Rainbow Six. Vraagprijs ƒ2000,-. E-mail:jdbruine@noord.bart.nl. Tel.0527-688488, vraag naar Peter en bel na 19.00 uur.

Te koop: Thrustmaster T2 (stuur en pedalen) slechts 1 1/2 jaar oud en z.g.a.n. Prijs ƒ100,-. Vraag naar Wouter. Tel.0411-645400, Helvoirt.

Te koop op CD-Rom: Need For Speed 3. Nog maar 1x gebruikt, wegens tekort aan video geheugen. Prijs ƒ70,-. Tel.0548-262092, Fax.0548-262326, E-mail:harry.elly@wxs.nl, vraag naar Emiel.

Te koop: Pentium 133 Mhz, 24 Mb intern geheugen, 1,2 Gb hardeschijf, 3D videokaart 4 Mb, 3D 64 voice wavetable geluidskaart, 8 speed CD-Rom, 15" monitor, windows '95 en diverse programma's en spellen. Vraagprijs ƒ1400,-. Tel.079-3512804.

Te koop: Harvester, Interstate 76, Destruction Derby 1 en 2, Apache, Motorhead en nog veel meer (niet illegaal!) Prijs per stuk ƒ10,-. Tel.06-22836865, vraag naar Vincent (Bergen).

## PLAYSTATION

Te koop/te ruil: Worms ƒ30,-, Star Wars Dark Forces ƒ30,-, Resident Evil Director's Cut + demo Resident Evil 2 ƒ40,-, Tekken 1 ƒ30,-, Cool Boarders 2 ƒ40,-, Alien Trilogy ƒ30,-. Of ruilen 2 spellen van mij tegen een PSX muis. Alles met handleiding en nog in goede staat. Tel.058-2562317, vraag naar Roy (Giekerk).

Te koop: PlayStation + stuur + pedalen + controller + 6 spellen + 3 demo's + memory card. Prijs ƒ800,-. Tel.0180-550003, vraag naar Joshua, Krimpen a/d IJssel.

Te koop: Ridge Racer Revolution ƒ40,-, Croc:The Legend of the Gobbos ƒ40,-, Duke Nukem 3D ƒ50,-. Spellen incl. verzendkosten. Tel.0527-251336, vraag naar Joris.

Te koop: PlayStation 16 maanden oud + 2 controllers en 10 spellen: Red Alert, Road Rash, Crusader, Tunnel B1, World Cup '98, Pro Pinball, Formula 1, Fifa '98, Resident Evil, Porsche Challange. Ook 3 speelbare demo's, alles compleet met handleiding. Telefoon 0299-435772, vraag naar Martin (Z.O. Beemster).

Te koop: Fifa RTWC '98 ƒ35,-, Formula 1 ƒ30,-, Destruction Derby 2 ƒ30,-, Doom ƒ25,-. Bij elkaar ƒ120,- maar dan met Psychic Detective (detective spel) en demo Resident Evil 2. Tel.035-5384873, vraag naar Frans-Huib (Laren NH).

Te koop: Mortal Kombat 4 ƒ95,-, Mortal Kombat Trilogy ƒ30,- en Need for Speed 2 ƒ30,- of alles samen voor maar ƒ145,-. Tel.020-6168970, vraag naar André.

Te koop: PlayStation Racestuur met triling (in doos). Vraagprijs ƒ150,-. Voor snelle beslissers een demo-cd gratis en een PlayStation Benelux Magazine. Tel.0181-411102, vraag naar Jeroen (Vierpolders).

Te koop: PlayStation, 2 memorycards, waarvan 1 120 bloks, 2 controllers, Final Fantasy 7 + cheat codeboek, Gran Turismo, Tekken, Tekken 2, Tomb Raider, Tenchu, Abe's Oddysee, Streetracer, allemaal met boekje, 5 demo cd's, 3 codeboeken en tijdschriften. Prijs ƒ900,-. Tel.0622-526731, vraag naar Remi (geen vervoer), Zutphen.

Te koop/te ruil: Mijn PSX spellen Vigilante 8, Tomb Raider 2, Star Gladiator tegen 3 andere PSX spellen, liefst Resident Evil 2 en nog twee anderen of 1 spel. Tel.050/628496 (België), vraag naar Mohamed (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Gran Turismo ƒ90,- (1x gebruikt), Fifa '98 ƒ60,-, Cool Boarders ƒ40,-, V-Rally ƒ40,- of ruilen voor Toca 2. Tel.0223-636087, vraag naar Fred.

Te koop: V3 Racing Wheel + pedalen voor de PlayStation. Voor analoog sturen. Bijna niet gebruikt, incl. verpakkingen. Prijs ƒ55,-. Tel.0229-572726, vraag naar Marijn (ik heb geen vervoer).

Te koop: Nuclear Strike en Cool B.2 voor ƒ50,- per stuk. NFS, Fighting Force, Ridge Racer, G-Police, Tekken voor ƒ35,- per stuk. Tel.0566-623083 (Friesland), vraag naar Wijnand, kan via de post.

Te koop: 1/2 jaar oude PlayStation met 2 controllers, 1 memorycard, euro av-kabel en 7 spellen: Total Drivin, MDK, Crime Killer, Formula 1 '96, Kurushi, Duke Nukem 3D en Tomb Raider. Ook heb ik nog 4 demo cd's en een tipboek van Final Fantasy 7. Dit alles incl. doos, papieren en andere toebehoren. Prijs ƒ450,Tel.0591-610692, Emmen (Drenthe), bellen na 16.30 uur, vraag naar Maurice.



Te koop/te ruil: Tomb Raider 1 ƒ35,-, Tekken 2 ƒ45,- of beide ruilen tegen Apocalypse, Duke Nukem Time To Kill, Need for Speed 3 of Gran Turismo. Verder Lucky Luke ƒ55,- en Tekken 1 ƒ30,- of te ruil tegen Apocalypse, Duke Nukem TTK, Need for Speed 3 of Gran Turismo. Ook nog Primal Rage ƒ20,- en Tomb Raider 2 ƒ60,- of beide ruilen tegen Apocalypse, Duke Nukem TTK, Need for Speed 3 of Gran Turismo. Verder: Die Hard Trilogy ƒ45,- en Pandemonium 1 ƒ50,- of beide ruilen tegen bovengenoemde spellen. Voor de 1e beller gratis een demo. Tel.0252-232028, Voorhout (omg. Leiden) en vraag naar Jester Hoek.

Te koop: Air Combat ƒ20,-, NFS ƒ30,-, Syndicate Wars ƒ20,-, Exhumed ƒ25,-, Toca 1 ƒ30,-, Contra ƒ22,50, Fifa '98: RTWC ƒ35,-, NHL Powerplay '98 ƒ25,-, Shellshock ƒ20,-, Grand Theft Auto ƒ30,-, Ace Combat 2 ƒ25,-, Command & Conquer ƒ25,-, Moto Racer 1 ƒ35,-. Alle spellen zijn Europees en nog zo goed als nieuw. Tel.0413-269959, vraag naar Leon (Uden).

Te koop: Pandemonium ƒ35,-, Jet Rider ƒ35,-, Micro Machines V3 ƒ40,-, Resident Evil ƒ40,-, Formula 1 '97 ƒ45,-, Croc ƒ45,-, Fifa '97 ƒ35,-, Soviet Strike ƒ40,-, Soul Blade ƒ40,-. Tel.030-2293342, vraag naar Jorn (Bilthoven).

Te ruil: Mijn Tomb Raider 1 en 2 tegen jouw Resident Evil 2 of mijn Dark Omen tegen jouw Breath of Fire 3 of Diablo. Tomb Raider 1 en 2 samen te koop voor ƒ100,-. Alles origineel en ruilen tegen originele spellen. Geen vervoer, kan via de post. Tel.0518-471812, bellen na 17.00 uur en vraag naar Michiel (Minnertsga, omg. Leeuwarden).

Te koop: Porsche Challenge, Formula 1 '97, TTC en TR 2. Tel.0592-613397, vraag naar Jelmer.

Te koop: PlayStation met 2 controllers en 7 spellen: Tekken 3, Crash Bandicoot 2, Viewpoint, Fade to Black, Soulblade, MK Trilogy, Resident Evil 2 en 2 demo's. Prijs ƒ575,-. Tel.073-6840268 (geen vervoer), vraag naar Sonny.

Te koop: De spellen Resident Evil 2 (+ boek) ƒ75,-, Cardinal Syn ƒ35,-, Moto Racer 2 ƒ75,-, Tenchu ƒ75,-, Baby Universe ƒ75,-, World Cup '98 ƒ50,-, Nascar '98 ƒ50,-, Vigilante V8 ƒ60,-, Ace Combat 2 ƒ35,-, Test Drive 4 ƒ45,-, G-Police ƒ35,-, Explosive Racing ƒ35,-, Micro Machines V3 ƒ35,-, Dark Forces ƒ25,-, Lifeforce Tenka ƒ25,-, Krazy Ivan ƒ25,-. Of alles bij elkaar voor ƒ500,-. Tel.0344-682854 (Gert-Jan, bellen na 18.00 uur).

Te koop: 7 spellen en 2 demo's incl. Gran Turismo, Tekken 2 e.a. Alles origineel met handleiding. Prijs ƒ199,-. Tel.0227-545274, vraag naar Bastiaan (Medemblik).

## SEGA

Te koop: Diverse MegaDrive spellen. Prijs ƒ25,- per stuk. Tel.0524-513078, vraag naar Martin.

Te koop: Saturn + 1 controller + 7 spellen: Tomb Raider + Virtua Fighter + Worms + Rayman + Daytona USA + Euro '96 + Panzer Dragoon. Prijs ƒ265,-. Tel.06-50803629, bellen na 4 uur (Den Bosch).

Te koop/te ruil gevraagd voor MegaDrive: Mega CD (met min. 1 spel, liefst Final Fight of Sonic CD) 32X, MK 1, 2 en 3, Rise of The Robots, Chuck Rock, Ren & Stimpy, Corporation, Turtles: Tournament Fighters of Sonic Spinball. Ik wil ze voor een redelijke prijs kopen of ruilen tegen 1 van mijn spellen (2 of 3 spellen tegen een mega-cd of 32X) zoals: Bubsy, Streetfighter SCE, F22, Phantasy Star 3, Zool enz. Tel.024-3568275, vraag naar Sjors.

Te koop voor Saturn: Virtua Cop 1 (USA) + gun ƒ50,-, Virtua Cop 2 + gun ƒ65,-. Samen ƒ100,-. Dark Saviour ƒ45,-, Crimewave ƒ35,-, SWWS '98 ƒ60,-, alles met doosje en boekje. Prijzen incl. verzendkosten. Tel.0594-515944, vraag naar Rinke.

Te koop: Saturn + 5 spellen met o.a. Tomb Raider, Need for Speed, Bug, Blazing Dragons, Daytona USA, Virtua Fighter Remix + 2 controlpads, 1 ervan is een turbo. Prijs ƒ258,07 (= 4986 Bfr.). Tel.050/360664 (Belgie), bel liefst na 17.00 uur en vraag naar Koen.

Te koop voor Saturn: Circa 30 spellen: King of Fighters 97 (JAP), Mortal Kombat Trilogy, Croc, Duke Nukem 3D, NBA Life '98, WipeOut 2097, D, Basketball 2, NBA Jam, Lemmings, Tunnel B1, Virtua Fighter 2, World Cup Golf, Hockey, Robopit etc. Tevens: RF unit, 6 player adaptor en een pistool. Alles compleet en de prijzen zijn ƒ10,- tot ƒ7,- per stuk. Tel.020-7705377, E-mail:am.munters@hccnet.nl. Vraag naar Michael.

Te koop: MegaDrive 2 met 2 controllers en 5 spelcassettes waarvan 1 met 3 spellen, allemaal met doosjes en boekjes. Vaste prijs ƒ200,-. Geen vervoer, vraag naar Jan-Jaap. Tel.038-3329217 (Kampen).



Gezocht: Game Gear met veel spellen + adapter en (hoeft niet) vergrootglas. Ook graag met opbergtas. Tel.035-6916088, vraag naar Martijn.

Gezocht voor MegaDrive: Super Monaco GP 1 en 2, Maximum Carnage, X-Men 1 en 2, F1, Wolverine, Lotus 1 en 2, Saparation Anxiety, Outrun. Tel.030-6052184, niet bereikbaar op woensdag en zondag. Vraag naar Serreno (Nieuwegein).

Te koop: MegaDrive met 7 spellen o.a. Sonic, Earthworm Jim, Turtles, Kick Off 3 en 2 joypads. Prijs ƒ140,-. Tel.036-5333085, vraag naar Ivar.

Te koop voor Mastersystem: World GP, Kung Fu Kid, Wimbledon, Paperboy, Out Run, Batman Returns, Dynamite Duke, Secret Command, Michael Jackson's Moonwalker en After Burner. Tel.0172-474195, bellen na 16.000 uur, vraag naar Sjoerd.

Te koop: Colin McRea Rally ƒ90,- of ruilen tegen Vigilante 8, Moto Racer 2. Te ruil: Tekken 2 en 3 demo's tegen Soul Blade of Dead or Alive. Te koop/te ruil: Rascal ƒ60,- of ruilen tegen Crash Bandicoot 1 of 2, Tomb Raider 1 of 2. Tel.0033/0490604427, vraag naar Dave (België).

Gezocht: Nintendo Game & Watch handhelds, het systeem Colecovision (graag met spellen van Nintendo) & de Virtual Boy (wederom graag met spellen). Prijs in overleg. Tel.055-5331390, vraag naar Bas.

Te koop: SNES met 2 controllers en 4 spellen Ardy Lightfood) voor ƒ220,-. Of ruilen tegen een PlayStation met 1 controller en 1 spel.
Tevens te koop voor PC: Commando's en Grand Prix 2. Samen ƒ40,-, los ƒ35,- per stuk. Tel.0541-292514, vraag naar Rob (Ootmarsum), geen vervoer, wel over de post.

Te koop voor PC: Fifa '99, Railroad Tycoon 2, FA Cup Manager '99, Ceasar 3, Actua Soccer 3 en Knight and Merchants. Prijs ƒ60,- per stuk. Tevens te koop: Nintendo 64 + Mario 64 + 1 controller + 1 geheugenkaart voor ƒ200,-. Tel.036-5235480, vraag naar Arjan.

Gevraagd: Ik ben op zoek naar cheats & codes voor de spellen Soul Blade en Kurushi op de PlayStation. Stuur je codes naar Mike Levitine, Groenhoven 226, 1103 LE Amsterdam ZO.

Te koop: Atari Jaguar + 2 controllers, 4 spellen en toebehoren. Vraagprijs ƒ95,-. Tel.0512-351505, vraag naar Johan.

Te koop: Game Gear met 5 spellen incl. adaptor + tas. Ook wil ik eventueel wel ruilen tegen een spel voor m'n PlayStation. Prijs ƒ75,-. Tel.0493-322182, vraag naar Jeroen (Deurne, bij Helmond).

Gezocht: Wie kan mij helpen bij het spel Hopkins FBI. Ik zit vast bij het raadsel "Worm will be the king check mate he will be" in ruil heb ik codes (Commandos, Warcraft 2, GTA, Quake, Need for Speed). Ook gevraagd tip voor LBA. Tel.0492-961821, Bjorn (Boerdonk NB).

## DIVERSEN

Te koop/te ruil: MegaDrive II ƒ45,-, MegaDrive spellen: Agassi Tennis ƒ25,- en Cliff Hanger ƒ25,-. Master System met controller en spel Casino Games samen voor ƒ125,-. Philips G700 met 7 of 8 spellen en 2 vaste joypads ƒ25,-. Joystick voor Atari + 2 spellen Zaxxon en Mission Command samen ƒ15,- of te ruil tegen een Sega Game Gear met spellen. Tel.013-5365641, vraag naar Jan. Bel tussen 19.00 en 20.00 uur op werkdagen.

Te koop: PlayStation (tot 3-9-'99 garantie) + 2 controllers + memorycard + 2 demo's + 5 spellen: Crash Bandicoot 2, Die Hard Trilogy, Formula 1, K1 The Arena Fighters en Tomb Raider + 1 Game Boy, 6 spellen met handleiding en doosjes + accessoires. Alles in perfecte staat. Vraagprijs ƒ550,- (alles bij elkaar). Tel.0416-344516, vraag naar Eddy (ik heb geen vervoer).

Te koop/te ruil: Carmageddon ƒ15,-, Tomb Raider 1 + 2 ƒ25,-, Kick Off 1 + 2 ƒ20,-, Fifa '98 ƒ20,-, Steel Panthers 3 ƒ15,-, Men in Black ƒ20,-, NFS 2 ƒ15,-, Duke Nukem 3D ƒ15,-, Theme Park ƒ15,-, A2 Racer ƒ15,-, Mortal Kombat 4 ƒ25,-, World Cup '98 ƒ20,-, Monster Truck Madness 2 ƒ25,-, Diablo ƒ25,-, Rally Championship ƒ15,-. Daarnaast verkoop ik ook een SNES met 4 spelletjes voor ƒ200,-. Tel.020-6222407, vraag naar Ilyas, geen vervoer (Amsterdam).

Te koop/te ruil: N64 met 2 controllers en 3 spellen o.a. Mario Kart 64, Super Mario 64 en Yoshi's Story. Prijs ƒ350,- of ruilen tegen een PlayStation met 1 controller en een paar spellen. Tel.073-5477822, vraag naar Sebastiaan. Omg. Den Bosch.

Te koop gevraagd: Mortal Kombat 3 voor de PlayStation of Sega MegaDrive 16 bit. Het liefst in de buurt van Venlo. Tel.077-3541478, vraag naar Roy of E-mail:japie@tip.nl.



Te ruil: Wie wil zijn Game Boy met 2 of 3 spellen ruilen tegen mijn NES met 2 controllers + Zelda 2, Mario & Yoshi, Cartoon Workshop, Mario Bros 1 en Marble Madness. Tel.078-6350218 of Tel.06-51691508. Vragen naar Michael.

Te koop: MegaDrive + controller + Sonic 1. Prijs ƒ50,-.
Tevens te koop voor PC: WK Voetbalavontuur ƒ15,- en CM '97/'98 voor ƒ60,-. Tel.073-6418560, bellen na 7 uur 's avonds en vraag naar Stefan.



POWER UNLIMITED

**POWER UNLIMITED**
is een uitgave van VNU Business Publications.

**Postadres redaktie**
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

**Powerweb**
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

**Redaktie**
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Richard Simon (Burau redakteur).
Jan-Johan Belderok, Bjorn Bruinsma,
Boris van de Ven, Thomas Glas, sara Luijters
Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos,
, Andreas Urhahn.

**Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).**
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

**Vormgeving**
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster,
Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch,
Pascale Marbus, Inge Bergveld, Marie-Jose Reuwer

**Illustraties**
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

**Aan dit nummer werkten mee**
Kirsten Hartenberg, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Dick Pater.

**Uitgever**
Jacqueline Lampe.

**Marketing**
Petra Entius, 020-4875471, Sylvia Castelijn.

**Advertenties**
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Arnhem,
Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
**Sales Manager:** Frits Dufifie

**International Advertising Sales Representation**
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

**Abonnementsopgave**
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 20057,
2130 RE Hoofdorp of bel: 023-5566605
(maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

**Abonnementsvoorwaarden**
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

**Abonnementsprijs**
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

**Woont u in België?**
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

**Wet op persoonsregistratie**
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

**Losse nummers**
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

**Reeds verschenen nummers**
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofdorp onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

**Prepress** Rijnders en van Driest, Nieuwegein

**Druk** Roto Smeets Utrecht

**Aangesloten bij Notu**

Nederlandse uitgeversverbond



# DE QWIFZ

DOOR ARYTON









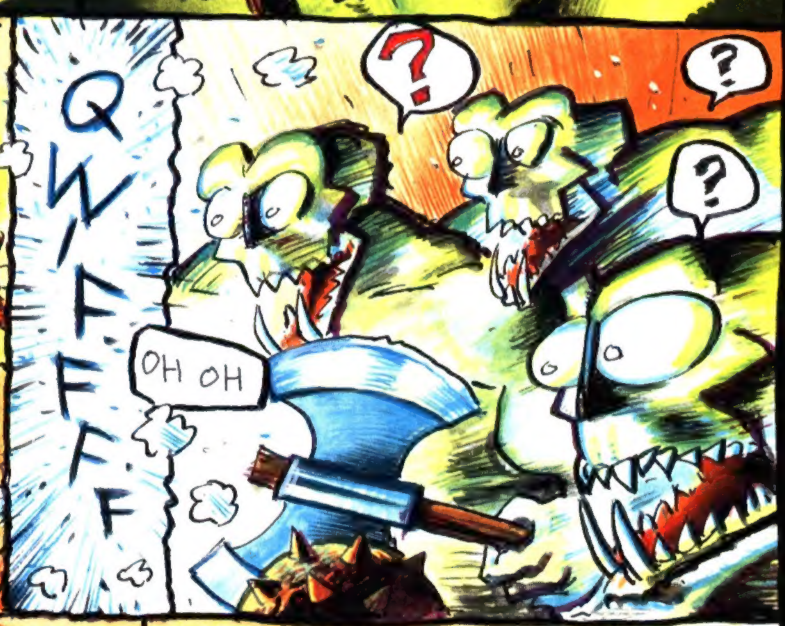


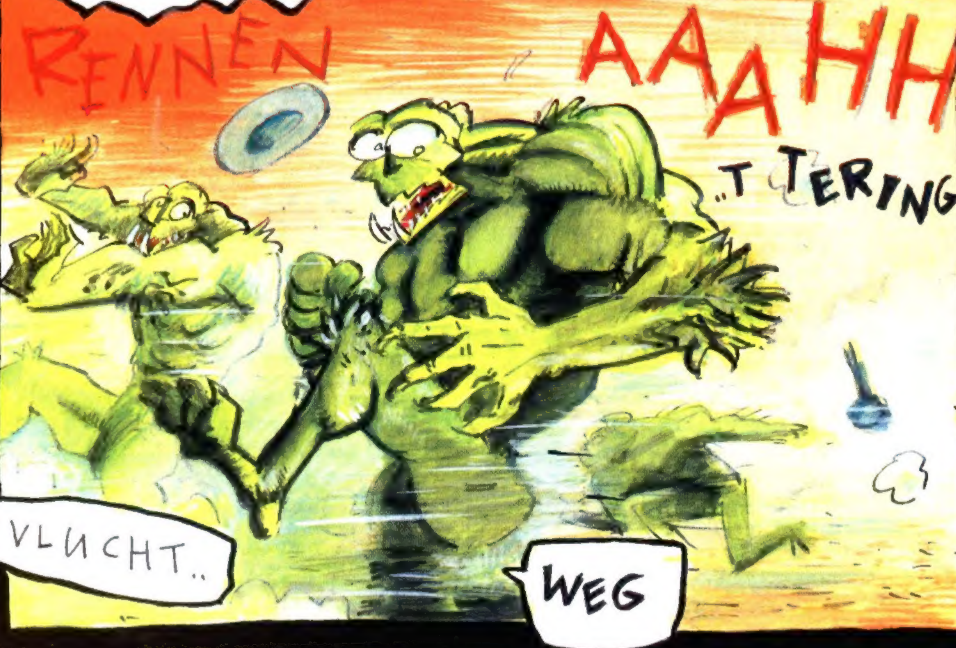













# Myth II™

## SOULBLIGHTER







BUNGIE®



HomeSoft
www.homesoft.nl

**CD-ROM FOR WINDOWS® '95 AND MACINTOSH**





DIAMOND MULTIMEDIA

Unreal

**Nu met gratis full version Unreal zolang de voorraad strekt! (Alleen bij de retailversie Viper V550)**

VIPER V550

Life is 3D!

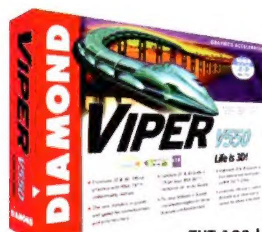
- Explosive 2D & 3D, 128-bit graphics with RIVA TNT™ – unbelievably realistic
- The new standard in quality and speed for home/business and entertainment

**NIEUW!**
*Neem een abonnement op onze gratis mail-service en blijf zo op de hoogte van het laatste Diamond nieuws, drivers, specs etc., zie onze home page:*
**www.hastec.nl**




*Let bij aankoop op de gele Diamond/Hastec-sticker. U bent dan verzekerd van een officieel geïmporteerd product met onze unieke support.*

# VIPER V550
## Because life is 3D!



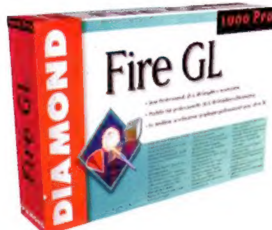
### Viper V550

High-Tech op zijn best. Met de Viper V550 maakt u volledig gebruik van de laatste PC ontwikkelingen. Voorzien van de nu al beroemde nVidia RIVA TNT 128 bit grafische processor. 16 MB ram. Refresh Rate van 60-200 Hz. 250 MHz RamDac. Multi-monitor support met Windows98 en NT 4.0. Ongelooflijke hoge resoluties (tot 1920x1200) mogelijk zelfs in True Color. De AGP-versie heeft o.a. als extra DVD playback. De Viper V550 ondersteunt uiteraard de meeste belangrijke 3D API's. Geoptimaliseerd voor DirectX 6.0 onder Win98. AGP 2x of PCI-uitvoering. Tevens leverbaar met TV-out.



### SpeedStar A50/A70

De voordeligste AGP 2x versnellerkaart van Diamond. Interne RAMDAC van 200 MHz. 8 MB SDRAM. True color tot 1280/1024. Voorzien van een SiS 6326AGP 2D/3D processor. 2D en 3D versneller voor een ongekend lage prijs. Ook leverbaar als Speedstar A70 met o.a. perfecte DVD-playback en TV-out.



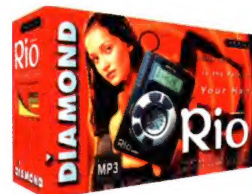

### Fire GL 1000 Pro

Grafische 2D/3D versnellerkaart uitermate geschikt voor op Windows NT gebaseerde workstations. Gebaseerd op de next generation 3Dlab's PERMEDIA2 grafische processor met een interne 230 MHz RAMDAC. 8 MB SGRAM. Versnelt Direct3D en HEIDI. Uitgebreide hardware versnellerfuncties w.o. OpenGL. Flashbios voor simpele update via het internet of BBS. Verkrijgbaar in PCI of AGP uitvoering.




### Monster Fusion

De nieuwe Voodoo Banshee chipset van 3Dfx zorgt voor een perfecte combinatie van 3D-speed voor de allernieuwste spelen en een supersnelle - 128 bit - 2D grafische weergave voor bijvoorbeeld het internet. De maximale resolutie loopt tot 1920x1440 bij 16 miljoen kleuren. Uitgerust met 16 MB 125 MHz SG-Ram. 250 MHz RamDac. AGP of PCI-uitvoering. Uitgebreide 3D-functies onder andere: Alpha Blending, Anti-Aliasing, Gouraud Shading, Texture Mapping, etc. etc.
De Monster Fusion is geen Add-On kaart, hij vervangt je huidige videokaart zodat je met één kaart zowel op 2D als op 3D-gebied meteen weer tot de top behoort.




### Diamond Rio

MP3 speler voor het opnemen en afspelen van de bekende MP3 muziek-files van het internet. Standaard tot 4 uur opname mogelijk. Met de upgrade naar 64 MB zelfs tot 8 uur (afh. van sampling rate). Zeer compact formaat: 89x64x16 mm, 70 gram. Dus overal te gebruiken. Geen bewegende delen, daardoor nooit overslaande nummers. Wordt geleverd met hoofdtelefoon, aansluitkabels pc en veel software (Win95/98 vereist).




### Sonic Impact S90

Bij een supersnelle multimediacomputer hoort natuurlijk ook een speciale geluidskaart. De Sonic Impact S90 has it all! • PCI-design met Aureal's Vortex audio versnelling • Realistische 3D sound met Aureal A3D Positional Audio • Vernelt A3D, DirectSound en DirectSound 3D. • Werkt onder Win95 en Win98 • Eenvoudige installatie • High-quality 64-voice wavetable synthesizer • Veel software • PCI-uitvoering.




### SupraExpress Pro 56e/56i

Haal met een snelheid van 56.000 bps uw informatie van het internet via een normale telefoonlijn. K56 flex-technologie. Volledig 33K6 compatible incl. voice- en faxmogelijkheden. Geschikt voor Video Conferencing. Inclusief programmable controller en flashbios. Standaard ITU 56K V.90. Wordt geleverd met o.a. Internet-, fax-, data- en voice-software. Leverbaar als intern (PCI) of extern model.




Officieel distributeur voor Nederland en België

HASTEC.

Gotenburgweg 23, 9723 TK Groningen. Tel. 050-5416224
Fax. 050-5425804 BBS 050-5418481
**www.hastec.nl**